# CLUB Nintendo

LO NUEVO PARA TU N64 EN EL REPORTE DEL E3

TUROK 2
CASTLEVANIA 3D
QUAKE II
AIR BOARDIN' USA
MADDEN NFL 99
FIGHTING FORCE 64
EARTH WORM JIM 3D
SHADOWGATE 64

F-1 WORLD GRAND PRIX

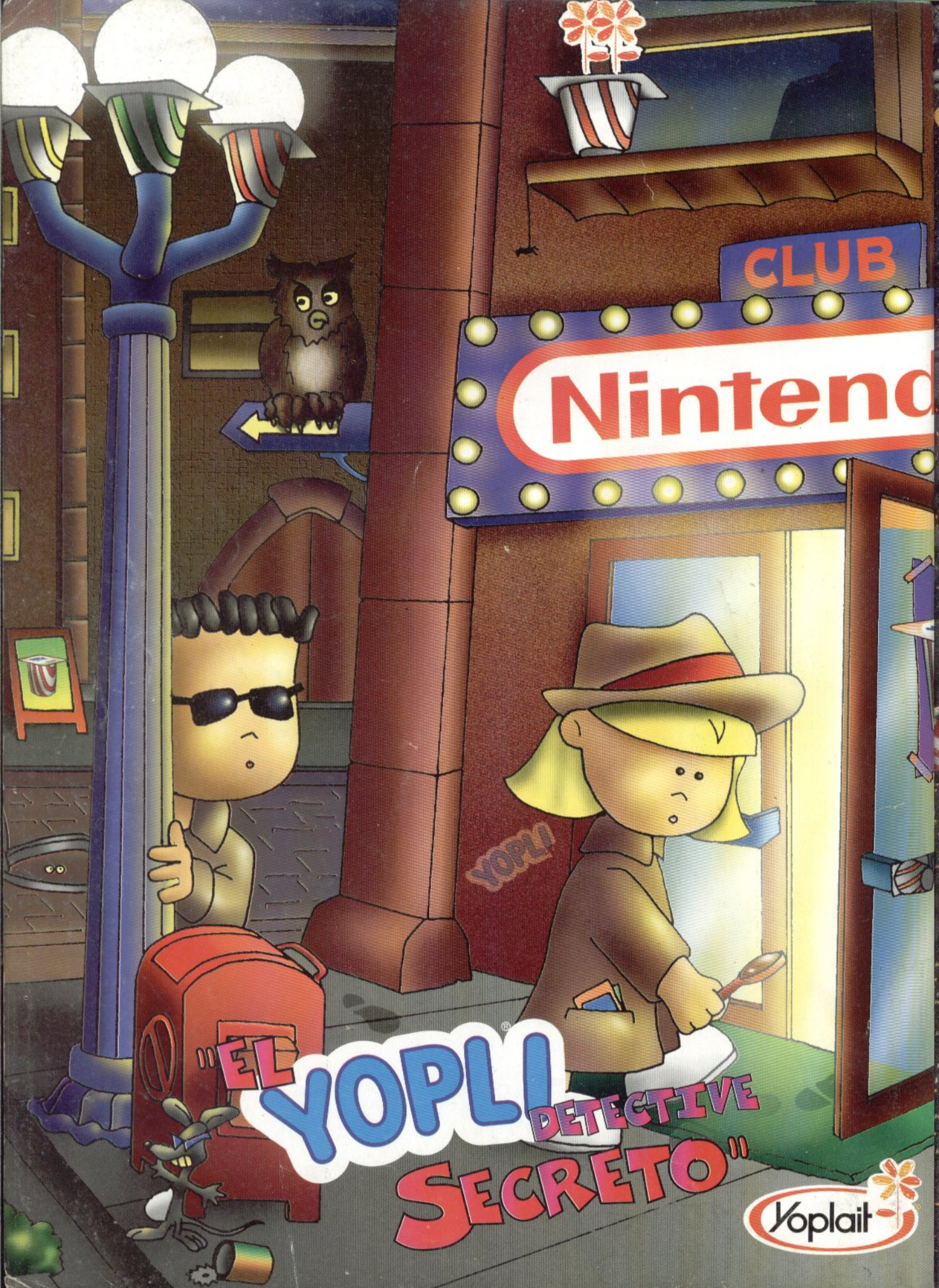
TIPS DE:

KIRBY'S DREAMLAND 3
GAME BOY CAMERA

CONOCE A:

GT 64
DUAL HEROES
BUST-A-MOVE 2
CHOPPER ATTACK
MYSTICAL NINJA

Año 7 No.8
Precio $12.00 M.N.
0 10722 85658 8 08


CLUB
Nintend
YOPLI
"EL YOPLI DETECTIVE SECRETO"
Yoplait

Conviértete en ...

# "EL YOPLI DETECTIVE SECRETO"

... y si tienes entre 4 y 12 años, participa en este gran concurso y resuelve el misterio que Yopli y Nintendo tienen ¡para ti!

El plan a seguir es el siguiente:

1. **Desprende esta hoja y contesta correctamente las preguntas que encontrarás al reverso.**
2. **Utiliza tu ingenio y escribe un Yopli-trabalenguas que hable de los Yopli-Cuates y de los deliciosos sabores de Yopli.**
3. **Envía la planilla y tu Yopli-trabalenguas, junto con una etiqueta de YOPLI, antes del 31 de Agosto a:**

**Editorial Televisa con la Srita. Leticia Torres en:**
**Av. Vasco de Quiroga 2000, Edificio E, 1er piso.**
**Santa Fé. México, D.F. C.P. 01210**

¡Tú puedes ser uno de los súper afortunados ganadores que tendrán la oportunidad de conocer el exclusivísimo Club Nintendo!, si tu cuestionario está perfectamente bien contestado y tu Yopli-trabalenguas es de los 16 mejores, pasarás un día con "Gus Rodríguez" en el Club Nintendo donde podrás ganar ¡increíbles premios!

No te preocupes Yopli-Cuate, porque si tú eres de provincia y resultas ganador, YOPLI y Nintendo te traen con ¡todos los gastos pagados! (a ti y a otra persona para que te acompañe).

**¡Investiga!, ¡practica!, ¡busca!, ¡observa!, ¡ponte listo!** y sigue de cerca todas las pistas.

¡Aventúrate en la fantasía de la videomanía!, la clave está en demostrar tu conocimiento e ingenio para convertirte en el ¡Yopli-detective secreto ganador! Sigue la huella de tu revista favorita, come mucho Yopli y...

## ¡QUE NO te cuenten!

Con Yopli te nutri-diviertes al máximo.

## PREMIOS

- **1º al 16º lugar:** un día con "Gus" en el Club Nintendo en donde cada uno tendrá la oportunidad de ganar:

**Una computadora o un Nintendo 64 o un cartucho de Super Nintendo o Nintendo 64.**

**¡Todos regresarán a casa con un premio!**

- **17º al 31º lugar:** un año completo de la revista Club Nintendo **¡completamente GRATIS!**
- **32º al 95º lugar: una gorra de Nintendo,** de las que no se pueden conseguir en ningún lado.

Si tú resultas ganador, nosotros te llamamos por teléfono a más tardar el día 30 de septiembre de 1998.

**Tu nombre** _____

**Tu edad** _____ **Tu teléfono** _____

**Tu dirección** _____

Nintendo®

Yoplait

**Contesta cuidadosamente el cuestionario (marca la respuesta correcta), busca e investiga las respuestas en tu Yopli y en tu revista Nintendo.**

1. ¿Cuál es el Contenido Neto del 6 pack de YOPLI de fresa y durazno?

a) 95 g b) 125 g c) 270 g

2. ¿De quién es el arma con la que se consigue el Sub-Tanque en la escena de Spark Mandril?

a) Boomer Kuganger b) Chill Penguin c) Spark Mandrill

3. ¿A qué ataques es inmune Jade?

a) A los agarres b) A los poderes c) A los golpes

4. ¿De qué color es la playera del Yopli-Cuate en el empaque de Yopli sabor Plátano y Papaya?

a) Azul con amarillo b) Morado con naranja c) Verde con azul

5. ¿Cuántas veces aparece Shao Khan en el S.O.S. de Mortal Kombat Trilogy?

a) Seis b) Siete c) Cuatro

6. ¿Cuál es el título de la portada del número de julio de tu revista Nintendo?

a) FZero-X b) Zelda c) Cruisi'n World

7. ¿Cuál es el juguete preferido de la Yopli-Cuata?

a) Hula-Hula b) Muñeca Lagrimitas c) Bicicleta

8. ¿En qué ciudad de Estados Unidos se llevó a cabo el E3 este año?

a) Seattle b) Atlanta c) Miami

9. En la edición de julio, en la sección Dr. Mario mostramos un nuevo diseño del sistema...

a) N64 b) GB c) SNES

10. En el empaque de tu Yopli sabor Frutas Tropicales hay muchas frutas ¿cuáles son?

a) Mango, guayaba y piña b) Durazno, plátano y papaya c) Fresa, limón y pera

11. En la edición de julio, reaparecieron 2 secciones que hacía tiempo no publicábamos, ¿cuáles son?

a) Tema del Mes y Arcade b) S.O.S. c) Dr. Mario

12. La nueva sección Museo, en la edición del mes de julio se presentó el título de un personaje famoso, ¿de quién estamos hablando?

a) Mega Man b) Super Mario Bros. c) Donkey Kong

13. En la primera página de este artículo hay un dibujo de los Yopli-Cuates, obsérvalo bien y dínos ¿cuántos vasitos de Yopli hay?

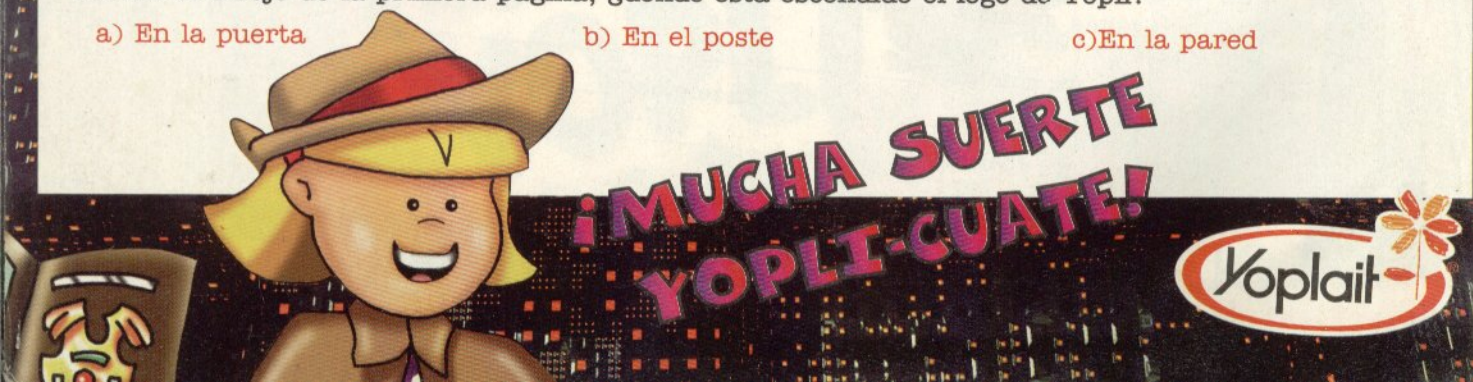
a) 6 b) 7 c) 14

14. En el número de la revista de julio hay un reportaje de Donkey Kong, ¿podrías decirnos en qué año salió el primer título de este personaje para NES?

a) 1981 b) 1986 c) 1982

15. En el dibujo de la primera página, ¿dónde está escondido el logo de Yopli?

a) En la puerta b) En el poste c)En la pared



# Sumario


DR. MARIO ..... 05

TIPS DE:

*KIRBY'S DREAMLAND 3* ..... 09

*GAME BOY CAMERA* ..... 78

A FONDO:

*BUST - A -MOVE 2* ..... 16

*CHOPPER ATTACK* ..... 20

*DUAL HEROES* ..... 24

*GT 64* ..... 28

*MISSION: IMPOSIBLE* ..... 32

*MYSTICAL NINJA STARRING: GOEMON* ..... 82

ARCADIAS ..... 38

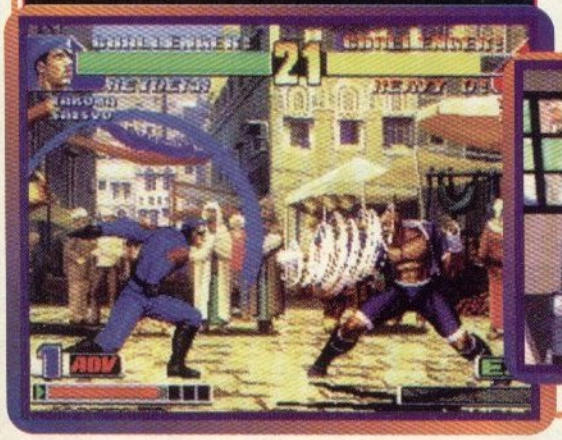
TOPS ..... 40

SEGUNDA PARTE DEL REPORTE DEL ..... 42

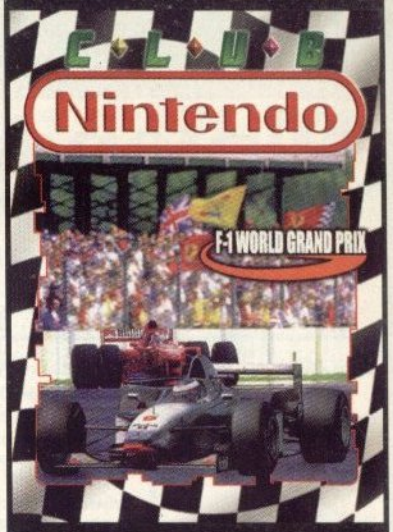
E3 CON TITULOS COMO:

*TUROK 2, CASTLEVANIA 3D, QUAKE II, AIR BOARDIN' USA, MADDEN NFL 99, FIGHTING FORCE 64, EARTH WORM JIM 3D, SHADOWGATE 64*


ARCADIAS: *KING OF FIGHTERS 98*



A FONDO: *MISSION: IMPOSIBLE*




**Este mes tenemos en nuestra portada, un excelente título de carreras/simulación de Video System y Paradigm Software, distribuido por Nintendo of America. Estamos hablando de F-1 World Grand Prix.**

**Así como lo han hecho muchos juegos de este sistema, F-1 WGP establecerá nuevos estándares en lo que a títulos de carreras se refiere, ya que Paradigm no sólo ha aprendido a hacer excelentes juegos de simulación, sino que con su poca experiencia, aprendió a hacer juegos con una movilidad extraordinaria y un factor de diversión muy interesante, esto aunado a sus gráficos excelentes, hacen de F-1 WGP un título que necesariamente tendrán que checar todos los videojugadores, sin importar que no sean aficionados a la F-1 o ni siquiera a los juegos de carreras.**

**Además de eso, también revisa el reporte del E3, donde verás una buena cantidad de juegos buenos para el N64 y GB.**

CLUB Nintendo

Año VII # 8 Agosto 1998

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.
*DIRECTOR GENERAL*
Teruhide Kikuchi
*DIRECTORA DE ADMINISTRACION*
Lourdes Hernández
*DIRECCION EDITORIAL*
Gustavo Rodríguez
José Sierra
*PRODUCCION*
Network Advertising
*EDITOR ADJUNTO*
Adrián Carbajal
*DIRECTOR DE ARTE*
Francisco Cuevas Ortiz
*DISEÑO GRAFICO*
Juan Carlos González
Antonio Rodríguez
*ASISTENTE DE ARTE*
José Luis Suárez
*CORRECCION DE ESTILO*
Ma. Antonieta Ramírez S.
*INVESTIGACION*
Jesús Medina
Daniel Avilés H.
Alejandro Ríos "Panteón"
*AGENTES SECRETOS*
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA
*PRESIDENTE*
Laura D. B. de Laviada
*DIRECTOR EDITORIAL INTERNACIONAL*
Carlos Méndez D.
*DIRECTORA EDITORIAL INTERNACIONAL ADJUNTA*
Irene Carol
*DIRECTORA DE OPERACIONES INTERNACIONALES*
Arlette Belmont

*COORDINADOR DE VENTAS*
José Antonio Aja Gómez
Tel. 261-26-02
*EJECUTIVOS DE VENTAS*
Otilia Pérez
Guillermo Uscanga
Javier González

**(C) COPYRIGHT 1998 CLUB NINTENDO**
Año 7 # 8, Revista mensual, Agosto 1998, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. **(DR.) CLUB NINTENDO**. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
**Editor Responsable:** Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

**CLUB NINTENDO.** Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

**(c) 1998 Nintendo of America Inc.**
**Todos los derechos reservados**
**All rights reserved**
**PRINTED IN MEXICO**

# EDITORIAL

## Era la punta del Iceberg...

Cada que asistimos a un evento de videojuegos, ya sea en Japón o en los EUA, recordamos lo que se mencionó hace ya casi 3 años (cuando el N64 fue presentado en Japón), que lo que se había mostrado en aquella ocasión sólo era la punta del Iceberg. Ahora, al regresar de Atlanta y ver la gran cantidad de juegos que se presentaron, no podemos estar más de acuerdo con esta afirmación que se hiciera hace tiempo.

Lo más destacable fue la cantidad de juegos que se presentaron por parte de las compañías que ya tienen experiencia con el sistema, las compañías nuevas, las que tenían tiempo de no hacer algo para un sistema de Nintendo y hasta compañías que reciben apoyo de los fabricantes de otras consolas.

Bueno, pero lo más importante no sólo es el hecho que salgan muchos juegos y ya, sino que además tengan calidad, ya que este es el ingrediente principal de muchos de los títulos que veremos en lo que resta del año y parte del siguiente, como lo podrás constatar en la segunda y última parte del reporte del E3 que tenemos en este número. Sin lugar a dudas, todavía podemos esperar muchas cosas de este sistema para el futuro y es que aún falta ver la mayor parte de ese gran Iceberg.

# DR. MARIO

Saludos amigos de Club Nintendo, antes que nada los quiero felicitar por la revista, ya que me parece que es excelente, les sugiero que las fotografías que saquen de los juegos sean más brillantes para así facilitar un poco más el reconocimiento de las escenas. También les sugiero que integren un panel en el que sus expertos den diferentes opiniones y manifiesten los pros y contras que encontraron en el juego, así me parece que se podría dar una visión más amplia del mismo y dependiendo de las preferencias del jugador decidir si es un juego recomendable para cada persona.

**Ricardo Castillejos**
México, D.F.

***Aunque llevemos ya dos números con el nuevo formato de la revista, esto no quiere decir que los cambios que hayamos hecho hasta el momento sean los definitivos. Todavía estamos trabajando en mejorar los formatos, pulir las ideas de las nuevas secciones y... bueno, en más sorpresas para los lectores como tú. Si antes pedimos ideas para el mejoramiento de la revista, ahora es cuando más queremos que sigas escribiendo; tu punto de vista es extremadamente valioso para nosotros.***

♦

¿Qué onda cuatachos de Club Nintendo? Esta es la primera vez que les escribo, con la gran esperanza que me contesten, Club Nintendo es única y la mejor revista en México por su gran calidad y por las ganas de mejorar cada mes lo más posible ¡¡felicidades!! Se lo merecen a pulso. Después de estas alentadoras palabras, doy paso a lo siguiente: ¿Por qué al hacer un concurso no ponen como premio los 12 ejemplares de Club Nintendo de determinado año? Eso sí sería un gran premio porque no todos tenemos los ejemplares de su revista (o sea de nuestra revista). Sería bastante emocionante sobre todo porque estos ejemplares no los encontrarían en otro lugar, sino con ustedes. ¿No les parece?

**David Pineda Gonzaga**
Ixtapa-Zihuatanejo, Guerrero

***Una de las cuestiones que más dolores de cabeza nos ha dado a lo largo de nuestros años en la revista, ha sido la cuestión de los premios. Nosotros siempre hemos tratado de regalar cosas que sean raras y prácticamente imposibles de conseguir (Ejem.: El control dorado autografiado por Shigeru Miyamoto y Takaya Imamura, la imagen de Diddy Kong Racing autografiada por el equipo creador de Rare y recientemente la gorra de Gus también autografiada por Shigeru Miyamoto, Takaya Imamura, Yoshiki Haruhana y Satoru Takizawa). Sin embargo, también hemos pensado que podemos obsequiar otras cosas de una forma más constante, así que debes estar muy pendiente de los próximos números de la revista, pues ahí podrás darte cuenta de algunos de los ejemplos de cómo podremos regalar cosas y la forma de ganártelas.***

♦

Quiero preguntar si hay más títulos de Basketball donde aparezca Michael Jordan y saber por qué no aparece ni en el Hang Time, ni en NBA in the Zone 98 si es el jugador más valioso de la NBA. También quiero preguntar ¿cuándo va a salir un juego estilo GoldenEye 007 pero con mejores gráficas?, ¿cuántos juegos nuevos están por venir?

**Edwin Abraham Quintero**
Torreón, Coahuila

***Este sujeto no aparece en ningún juego de Basketball desde hace tiempo (su última aparición fue en Michael Jordan: Chaos in the Windy City de Electronic Arts). Aunque en la gran mayoría de juegos licenciados por la NBA es común ver a prácticamente todos los jugadores profesionales, él no aparece porque tiene registrada su imagen y si algún licenciatario quisiera usarla, tendría que pagar, además de la licencia de la NBA, la de la imagen de Jordan (la cual, dicen las malas lenguas, cobra más que la NBA). De cualquier forma y en el peor de los casos, puedes editar un personaje con las características de él e incluirlo. Si leíste el previo del reporte del E3 el número anterior, sabrás que el mismo equipo creador de GoldenEye 007 está traba-***

***jando en un juego de mecánica similar, pero que lo hará verse muy primitivo. Este título se llama Perfect Dark y lo veremos hasta el siguiente año.***

♦

Gente de Club Nintendo: Soy asiduo lector de su revista desde hace siglos... OK, OK, desde el primer número, no exageremos. Aunque siempre quise esperarme a que la revista cumpliera 10 años para escribir, ya me cansé. Les escribo para preguntarles algo: En la revista leí que apareció otro juego de Mega Man para Super Famicom en Japón, ¡Por piedad, díganle a Gamela que lo traiga a México! Me despido esperando enviar miles de e-mails más... ¡Ah! Si publican éste, no lo hagan hasta el décimo aniversario de la revista, ¿eh?

Alberto Pérez Romero
Naucalpan, Edo. de México

Bueno vamos al grano: ¿Para cuándo estará el juego de Rockman (Megaman) para el SNES? ¿Creen que salga en América? Saludos al conejo: espero que ya no invadan su e-mail.

Alejandro Carrera
México, D.F.

***Pues desgraciadamente este juego no llegará a nuestro continente. En nuestro reciente viaje al E3 le preguntamos eso a la gente de Capcom y nos comentaron que el próximo juego que saldrá de esta compañía para un sistema de Nintendo es el que están preparando en este momento, el cual es un Puzzle al estilo de Tetris con la participación de personajes de Disney y del que ya habíamos hablado hace bastante tiempo (para el N64). Tampoco Nintendo tiene planeado lanzar este juego en nuestro continente ni ningún otro licenciatario, lo cual es una desgracia, tomando en cuenta la gran cantidad de aficionados de este personaje que existen en nuestro país.***

♦

He visto los comentarios de Turok 2 en la red y dicen que es el juego que más ha aprovechado las capacidades del N64 dejando por los suelos a los demás títulos que se presentaron en el E3. ¿Qué opinan de esto? Además, ¿por qué cuando muestran los juegos más vendidos en la revista, no incluyen a Turok?

Nelly González López
Toluca, Edo. de México

***Pues sí, Acclaim mostró una buena cantidad de juegos sorprendentes en este E3 y el mejor de ellos fue sin lugar a dudas Turok 2. Es muy difícil afirmar que éste haya sido el mejor título del evento, pues tenía muy buena competencia con todo lo que mostraron los licenciatarios esta vez, pero eso sí: Definitivamente es de lo mejor que se ha hecho en videojuegos hasta el momento. Lo interesante en el E3 no sólo fue la cantidad de juegos que se mostraron para el N64, sino la gran calidad que tienen casi todos ellos. En este número tenemos un amplio reporte de este evento, donde podrás saber a fondo de éste y otros juegos que tendremos a lo largo del año.***

*Turok 2 es uno de los juegos más impresionantes que se hayan hecho para cualquier sistema de videojuegos.*

♦

Camaradas de Club Nintendo: Aquí les vengo con una duda que me atormenta el alma y es sobre Mario; lo que pasa es lo siguiente: ¿Desde cuándo Mario habla?, esto lo digo porque en ningún juego Mario había hablado mientras que los demás personajes sí hablaban, tal vez no se escuchaba la voz pero les ponían letras y a Mario nunca, ustedes me saldrán con la barra que como era Super Nintendo y no Nintendo 64 la tecnología no estaba tan avanzada como para ponerle voz, pero, sí podían haberle puesto letras como a los demás e incluso el ejemplo perfecto de esto es el título Super Mario RPG, en este juego todos los personajes hablan pero Mario no (en vez de hablar hacía señas y utilizaba unas sorprendentes y nunca antes vistas habilidades), así que me gustaría saber si este Mario del Nintendo 64 recibió una operación de cuerdas vocales o es el Mario de una realidad alterna, en la cual, Mario nació con la habilidad del habla. Otro tema parecido es con respecto a la princesa: ¿Desde cuándo se cambió el nombre?, digo esto porque la princesa según me acuerdo se llamaba Toadstool y en el Nintendo 64 mágicamente se cambió el nombre a Peach; me gustaría saber si las dos princesas corresponden a las diferentes realidades a la que corresponden el Mario minusválido y el normal.

Luis Antonio Frayre Murguía
México, D.F.

***Tienes razón, en realidad no se debía a limitantes del sistema, sino porque Shigeru Miyamoto nunca consideró importante o trascendente que Mario hablara***

***hasta que apareció su versión para el N64, pues así como este era un paso importante en cuanto a tecnología, también lo tendría que ser para Mario (aún no sabemos si Link también hablará, pero ya lo hemos oído gritar cuando ataca o quejarse al ser golpeado, pero quien sabe si hablará en los Cinemas Display). Peach es la misma princesa que conocemos aquí y en Japón, la cuestión es que este nombre no les pareció bueno cuando aquéllos días del NES, así que en América decidieron cambiárselo por Toadstool, pero el año pasado decidieron por fin unificar los nombres de la princesa en Japón (¿el siguiente será Bowser?).***

♦

En el mercado, existen muchos controles que incluyen la función de auto disparo y cámara lenta. Mi pregunta es la siguiente: ¿Al ponerle cámara lenta puede dañar el cartucho o algo por el estilo? ¿Para cuando saldrá aproximadamente el Game Boy a color? ¿Se le crearán más accesorios al Nintendo 64?

Leonardo Secades Meza
México, D.F.

***Vamos por partes: La función de Turbo, autodisparo y "Slow Motion" o cámara lenta no son más que señales intermitentes que mandan los controles al CPU del N64 ó el SNES. Eso equivale a presionar de una manera tremendamente rápida los botones, así que de ninguna forma existe el peligro que estos accesorios dañen tu sistema, sobre todo si están autorizados por Nintendo para funcionar correctamente con sus sistemas. Los accesorios para el N64 que se han anunciado de forma oficial para este sistema (y que ya habíamos mencionado en la revista) es el adaptador de cartuchos GB al puerto del Controller Pak y el dispositivo de reconocimiento de voz (por cierto, una noticia al respecto de Pokémon Stadium, es que ya no saldrá para el DD64 sino en cartucho este mes en Japón; si el concepto Pokémon es bien recibido en nuestro continente, es seguro que también veamos este juego aquí). De hecho Nintendo no es el único que está trabajando en accesorios para el N64, ya que Seta, quien se ha caracterizado por otros aditamentos como el Modem para el cartucho de N64, ahora está desarrollando un cable para que trabajen de forma simultánea el Game Boy, el N64 y el DD, pero esto sólo es un proyecto por el momento. El Game Boy a color está programado para salir el 23 de Noviembre en nuestro continente (casi de forma simultánea que en Japón) y su precio será un 30-35% mayor que el de un Game Boy Pocket (aproximadamente).***

♦

En nintendo.com me enteré que el Disk Drive no saldrá ¡hasta 1999!, tal vez ya hasta se acabó el mundo para esa fecha. De lo que también me he enterado (rumores) es que el DD tendrá un procesador de 128 bit, ¿qué saben acerca de esto? Si Nintendo retrasó la salida del DD de nuevo, ojalá sea porque quieren sacar algo impresionante, la idea de poder escribir en el disco ya está dejando de ser tan maravillosa. Por otro lado Nintendo no es tonto, y no dejaría ver a sus competidores cuáles son sus planes si la competencia está pensando en sacar nuevos sistemas.

Ricardo Quiroz Coronel
Atizapán, Edo. de México

***Es cierto que la salida del DD ha sido retrasada para el siguiente año, pero a diferencia de anteriores ocasiones, ahora Nintendo no dio una razón en particular. Obviamente esto ha dado pauta a una buena cantidad de rumores de todo tipo, pero como siempre sucede en estos casos, lo mejor es esperar y ver qué presenta Nintendo de manera oficial. Por cierto, uno de los rumores más insistentes es el que menciona que este periférico cambiará totalmente su formato y lo que se esperaba de él, por eso muchos juegos que estaban programados para DD están saliendo ahora para cartucho).***

♦

No puede ser, mis sospechas fueron ciertas, Nintendo retrasó nuevamente Zelda 64. Es inconcebible que hayan hecho eso, tanto tiempo que llevamos esperándolo y nada. Por lo visto ese "par de meses" de retraso para Japón indica que si bien nos va, aquí en América, Zelda saldrá hasta Diciembre. con estos

antecedentes, podría asegurar que Castlevania 3D (ó 64) no saldrá a finales del '98 sino hasta el E3 del '99. También se dice que Mission: Impossible saldrá en el verano de este año ¿será esto verdad? Lo cierto es que nos vamos a volver viejos esperando los buenos títulos para N64; ¿será acaso que los juegos tipo Zelda, Castlevania, Hybrid Heaven o Banjo Kazooie son los más complejos, requieren más creatividad o son más difíciles de hacer, comparados con las grandes cantidades de juegos de deportes y carreras que hay para el N64 en estos momentos?

Renegado
Chihuahua, Chihuahua

***Bien, Zelda 64 fue retrasado, pero como sabrás, ya existe una fecha de salida para nuestro continente (Noviembre 23, ya sólo faltan tres meses). Sin embargo, hay juegos que se han adelantado a su fecha de salida, tal es el caso de los dos títulos de Konami (Castlevania e Hybrid Heaven) y otros que saldrán este mes (revisa el análisis de Mission: Impossible en este número). Siempre, desde que los juegos se hacían en 2D para el SNES ha sido más difícil programar los de aventura que los de deportes o acción por todos los elementos que hay que introducir, darle congruencia a las historias y todo el tiempo que se le tiene que invertir al "Test Play" para ver que el juego se esté desarrollando como debe. Otra vez tendremos que hacer referencia al amplio reporte que viene en este número para que veas la gran cantidad de títulos de aventura que próximamente veremos para el N64 y lo mejor es que los programadores ya le están agarrando la onda a la cuestión de programación del N64, pues el desarrollo de los juegos ya no se demora tanto tiempo, como lo fue al principio.***

♦

¿No afecta en algo si dejo puesto un cartucho del N64 en el Control Deck por mucho tiemo (5 días) sin prenderlo y también, en caso de dejar insertado un Controller Pak o un Rumble Pak en un control? La otra vez, saqué del cajón el caset de Super Mario 64 y al empezar a jugar se oían unos sonidos raros (como si estuviera trabado), apagué inmediatamente el N64, volví a encenderlo y siguió funcionando normalmente: ¿Qué pasó aquí? ¿Acaso fue por no usarlo?

Guillermo Abraham Medina
Tecate, B.C.

***Tal como se mencionó en su ocasión con el SNES, el problema de dejar cartuchos puestos en las consolas puede ocasionar que se afloje el "peine" de donde se insertan los cartuchos y después tendrás problemas al querer insertar un juego, pues no hará contacto correctamente y tendrás que llevar a reparar tu sistema, así que lo más recomendable es que no lo hagas (el único sistema de Nintendo que no tiene este problema es el GB, pero no por eso debes dejar los cartuchos puestos). Los juegos no se pueden dañar si no se usan, lo más probable es que tu sistema ya haya comenzado a resentir el hecho dejar los cartuchos adentro o esté un poco sucio.***

♦

Justo antes de enviarles un e-mail del por qué no hacían un cambio en la revista, veo que en el mes de abril por fin se deciden a hacerlo. En verdad me da bastante gusto que integren y aporten cosas nuevas porque como se pueden dar cuenta, hay cambios constantes en la vida. Por ejemplo la moda, la tecnología e incluso la imagen propia de cada persona. Si se fijan bien, esto es porque la forma de pensar de la gente va cambiando de acuerdo a lo que está pasando a su alrededor y por consecuencia sus gustos. Creo firmemente en que ustedes van a poner un concepto totalmente diferente y también reconozco que el trabajo que realizan lo hacen con dedicación y profesionalismo tomando en cuenta que no es nada fácil, pero se han esforzado y es por eso que están donde están. Les mando un saludo y ... "Bienvenida la nueva Club Nintendo".

Rosario Ayala Ramírez
México, D.F.

***Ante algo como esto sólo se puede decir una cosa : "Muchas gracias".***

♦

**Del escritorio del Dr. Mario**

Ahora más que nunca necesitamos tus ideas, opiniones, comentarios y sugerencias a:

**clubnin@nintendo.com.mx**

No olvides que seguimos recibiendo tus cartas en:

**Revista Club Nintendo**
**Hamburgo # 8 Col. Juárez**
**México, D.F. CP 06600**

♦

# tips de KIRBY'S DREAM LAND 3

## nivel cuatro cloudy park

Continuamos con las escenas restantes de este juego, recuerda que te indicanmos cómo obtener la estrella corazón y cómo eliminar definitivamente al jefe de cada escena para tener acceso a la escena 6.

### Escena 4-1

Al final de esta escena necesitas la ayuda de Coo para que en la parte donde están las flores negras, copies el poder de la escoba y así limpies las flores utilizando a Coo como plumero, pero con cuidado para no aplastarlas y así al final aparece la estrella corazón.

### Escena 4-2

En la siguiente sección (después de donde un enemigo protege la entrada) tienes que copiar el poder de espinas que te dan estos enemigos, para ponchar el globo, liberar al pollo que está colgando y la gallina te dará la estrella corazón al final de la escena.

### Escena 4-3

Al llegar al mini-juego tienes que fijarte cuántos enemigos aparecen y de qué color, ya que salen por un momento (para ser exactos sólo salen tres veces). El personaje de arriba te pregunta cuántos enmigos de "x" color salieron y tú indicas el número de enemigos que salieron de ese color. Al final, aparecerá la estrella corazón si no fallas ni una sola vez.

## Escena 4-4

En esta escena lo indispensable es tomar a tu cuate Coo y llevarlo hasta enfrentar al jefe, lo mejor aquí es el poder del trueno y eliminar al jefe sin mayor problema, así en la siguiente habitación con ayuda del búho, puedes tomar la naranja y al final aparecerá la estrella corazón.

## Escena 4-5

Lo más importante en esta escena es tomar a tu cuate Rick, necesitas llegar con él hasta el final y así su pareja te dará la estrella corazón, pero el camino no es fácil, sólo recuerda que con el Cuyo puedes saltar varias veces pegado a una pared y sobre los enemigos.

## Escena 4-6

Esta escena es similar a la 2-6 pero aquí debes entrar al cuarto que se ve en la primera foto y checar bien la forma del personaje, después avanza corriendo para esquivar a los enemigos y entra a la siguiente habitación donde tienes que eliminar los bloques necesarios para darle la forma del personaje pero aquí está el problema, ya que lo tienes que hacer al revés, si te fijas bien el personaje está de cabeza y tú tienes que imitar su forma normal y no de cabeza. Así, al final te dará la estrella corazón.

## ado

Te recomendamos antes de entrar con el jefe copiar el poder del fuego, ya que aquí el jefe dibuja varios enemigos que cobran vida. Como sus formas de ataque son variadas, te será útil esta forma de atacar y esquivar al mismo tiempo (si quieres puedes utilizar un amigo, pero por movilidad, te puede estorbar).

# nivel cinco iceberg

## Escena 5-1

Aquí, por el clima, te darás cuenta que las flores están totalmente congeladas y lo que tienes que hacer es copiar el poder de fuego y con éste pasar rápido sobre ellas para que se descongelen, pero ojo no más de una vez porque las aplastas y tienes que comenzar de nuevo. Si utilizas la ayuda de alguno de los personajes se te complican las cosas, por lo tanto lo mejor es que vayas tú solo y si descongelas todas las flores, al llegar al final aparece la estrella corazón.

## Escena 5-3

¿Tienes buen oído y además buena memoria? ¡Qué bueno! pues al llegar a este minijuego tienes que escuchar atentamente cómo

suena cada uno de los enemigos al tocar el suelo. Ahora escucha qué sonido hace el personaje que golpean con la sartén, ahora tienes que indicar qué enemigo hizo el mismo sonido. La primera vez es fácil, pero en las otras dos se complica la cosa, pero si lo logras obtienes la estrella corazón al llegar al final de la escena.

## Escena 5-2

Aquí necesitas el poder de congelar, después entra a los cuartos donde se encuentran los Metroid's y para destruirlos necesitas congelarlos. Repite esto en los dos cuartos que están más adelante y al final encontrarás a Samus (pero sin casco) y te dará la estrella corazón.

Algo raro pasa cuando regresas a esta escena después de eliminar al jefe, ya que está tan enojado porque lo venciste que se pone dibujar cosas como un Game Boy.

## Escena 5-4

Es algo laborioso el camino para encontrar el caracol de esta escena, primero tienes que copiar el poder del fuego para que al llegar a la tercera sección, elimines el hielo que está a la izquierda y entres por la puerta que descubres para tomar a tu cuate Coo.
Más adelante, entra por la puerta que tiene flores a los lados, ya adentro baja y cambia a Coo por Chuchu para eliminar el hielo y subir; deja a Chuchu arriba y baja otra vez por Coo para eliminar el hielo que obstruye la bajada. De nuevo ve por Chuchu y sube por el hueco que está tapado por el hielo hasta llegar a la puerta que te lleva a la zona donde está el caracol. Al final aparece la estrella corazón.

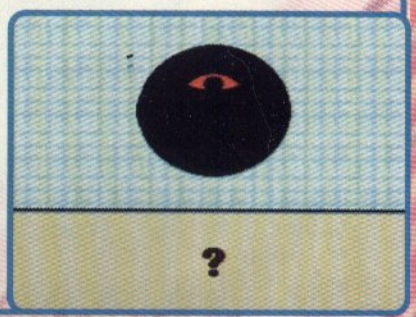
## Escena 5-5

Aquí entra con la ayuda de tu amigo Nago (puedes entrar a la escena 5-3 para tomarlo rápido y sin problemas), al principio de la escena 5-5 copia el poder que quieras (ya que tienes que pasar ¡toooda! la escena sin perder a tu amigo) si llegas al final con él, aparece la estrella corazón. Recuerda tomar los tubos de energía, para que alcances a llegar sin perder al gato.

## dededede

Tienes que administrar tu energía porque este jefe dura bastante. Al principio tienes que mantenerte a distancia, porque te puede tragar y en cuanto veas que golpea el suelo con el martillo, come la estrella y lánzala hacia él, en cuanto te veas acorralado vuela sobre él pero justo después de que te ataque para evitar que salte y te dañe, cuando comienza a girar prepárate para pasar por debajo de él cuando dé un gran salto y come la estrella que saca del suelo para lanzársela.
Esto es tan sólo la mitad de la estrategia, ya que cuando parece que lo venciste cambia la forma de atacarte. Cuando le salgan dientes vuela para esquivarlo, pero cuando le salga un ojo prepárate alejándote un poco para comer el primer disparo, después salta el segundo disparo y lánzale el primer disparo (el que tienes en la boca), por último come y lánzale el tercer disparo, repite la jugada hasta eliminarlo.

Normalmente si te falta alguna estrella corazón, al eliminar a DEDEDE terminas el juego y al final después de los créditos, aparece el típico signo de interrogación que te deja con la duda de haberlo terminado realmente, pero como tú ya tienes todas, ahora ya puedes entrar a la escena 6 y armarte de una especie de tridente con el que te enfrentas ahora sí, al último jefe.

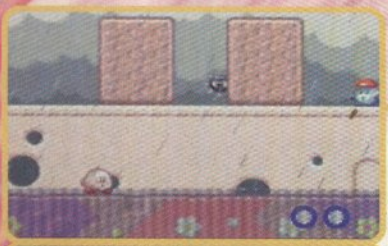


## Escena 5-6

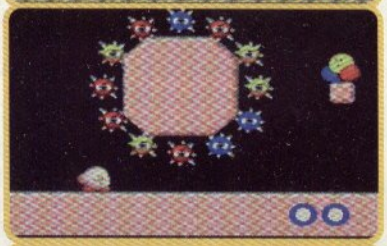
A partir de esta zona necesitas ir copiando el poder de los enemigos que aparecen en grupo y tomar las plumas que están atrapadas con bloques especiales; más adelante elimina al subjefe tragando las pequeñas rocas y con ellas ataca al enemigo. Al eliminarlo, copia su poder porque lo necesitas para tomar la segunda pluma; en la siguiente habitación te enfrentas a otro enemigo, esquívalo delizándote por debajo y en cuanto acabes con él, copia su poder para poder tomar la tercera pluma; con el siguiente subjefe puedes atrapar hasta tres bolas de nieve y así eliminarlo más rápido, copia su poder para tomar la cuarta pluma; después en la siguiente pantalla copia el poder de los enemigos para tomar la pluma no. 5 y enfrentar a esta escoba ¡ah! y no olvides copiar su poder al eliminarla para que en la siguiente pantalla tomes la sexta pluma. Posteriormente te enfrentas a una flama, espera que se lance hacia ti, salta para esquivarla y lánzale la bola que aparece del golpe contra la pared, copia su poder al eliminarlo para tomar la séptima pluma, después repite la técnica con el siguiente subjefe, espera a que te lance las espinas, sáltalas y cuando estén quietas trágalas y lánzaselas, por último copia su poder cuando lo elimines. Así podrás tomar la última pluma y provocar que aparezca la estrella corazón.

## nivel seis hyper zone

Este último jefe se divide en tres etapas. En la primera sólo trata de esquivarlo, matenerte lo más lejos posible y en el momento que puedas dispararle y evita los rayos, ahora que si se detiene y comienzan a salir pequeñas esferas, las puedes esquivar y destruir, el objetivo es que no te toquen. Al vencerlo te enfrentas a un esfera gigante a la cual le tienes que disparar en todo momento y sólo cuidarte en cuanto se lance hacia ti o comience a disparar, cuando se pasa hacia el fondo de la pantalla sólo mantente en movimiento para esquivar sus disparos y continúa así hasta eliminarlo. Por último hay que destruir el centro de esta esfera, si comienzas a moverte en círculos haciendo que el jefe haga lo mismo, todo será más fácil y cada vez que puedas y sin presionarte dispárale, recuerda que lo importante es que no te toque.



Una vez terminado el juego, tienes acceso a un bonus especial que aparece en la pantalla de opciones y donde tienes que pasar todos lo mini-juegos que hay en cada uno de los mundos, sólo que aquí van seguidos.



Y si terminas sin fallar este bonus, se abre uno más donde practicas tus saltos al igual que cuando terminas una escena, nada más que aquí hay enemigos que te pueden eliminar.

Si acabas el juego incluyendo la escena 6 tienes acceso a la típica escena especial donde enfrentas a todos los jefes juntos o mejor dicho continuos y esto quiere decir que sólo tienes una vida y no puedes recargar energía de ninguna manera.

# EL MUNDIAL AÚN CONTINUA CON ...

PORQUE LLEVA HASTA TU CASA, ESCUELA ,SALÓN DE FIESTAS, JARDÍN TODO PARA QUE TÚ SEAS LA PRÓXIMA CEDE DE LA COPA DEL MUNDO.

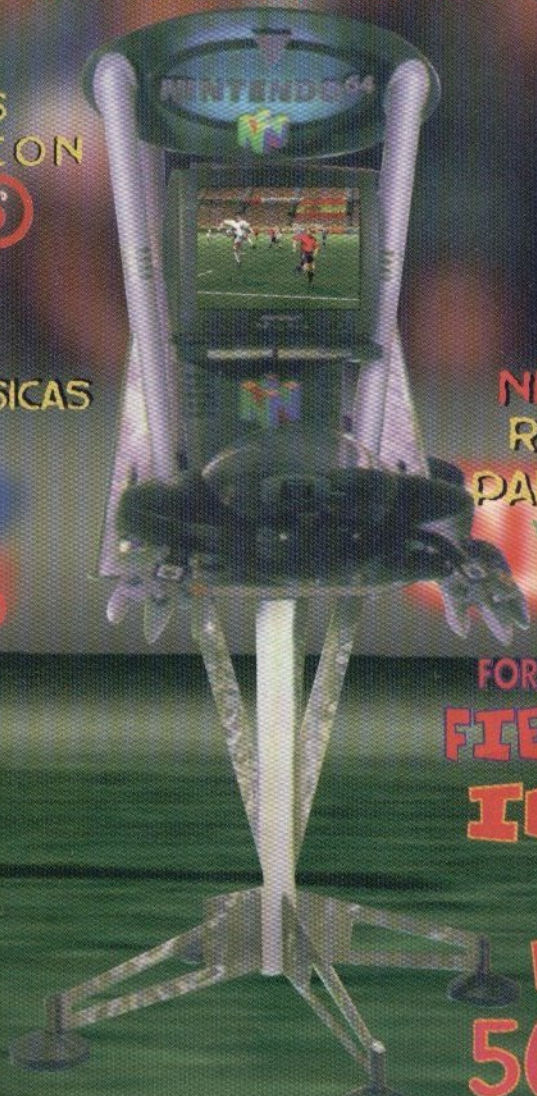
Y ADEMÁS CONTAMOS CON

Nintendo SPORTS

ACTIVIDADES FÍSICAS

Y

MUNDO Nintendo




KIOS
TEMAS CON ANIMADORES
JUEGOS
PASTELES
PIÑATAS
NINTENDOMENUS
REGALO ESPECIAL PARA EL FESTEJADO
Y MUCHO MAS ...

FORMA Y VIVE TU PROPIA

**FIESTAVENTURA**

**INFORMES Y VENTAS**

**566-36-26**

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

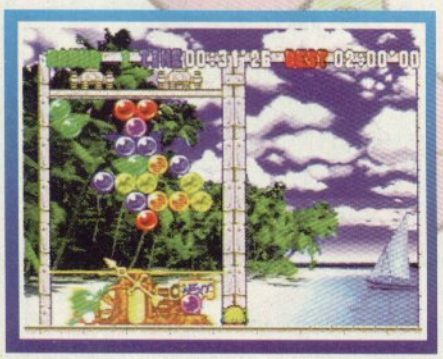
# a fondo

¿Qué podemos decir? ¡¡Las burbujas han llegado a los 64 Bits!! Después de la exitosa aparición de Bust-A-Move 2 -Arcade Edition- en el Game Boy, es comprensible que Taito sacara este divertido juego para el N64.

## EL JUEGO

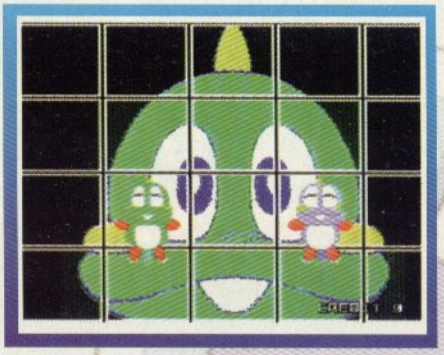
En sí, todo está dicho: junta tres o más burbujas iguales y elimina todas de la pantalla, pero, ¿eso es todo? ¡Nada de eso, Bust-A-Move es un juego donde la astucia, la rapidez, la vista y la violencia son cosa imperativa! En esta versión cuentas con más opciones, modos de juego y estrategias, en ellas,

debes de ser más rápido que tu contrincante o evitar que el tiempo avance para triunfar.



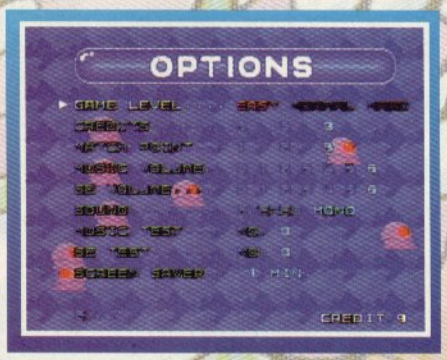
Además, ahora cuentas con una nueva perspectiva: Jugar con el Stick direccional, esto es algo paradójico, ya que parece ser más fácil pues giras más rápido la flecha, pero es más difícil para hacer tiros precisos, así que debes decidir si eres precavido o un verdadero demente.

En esta versión del ya conocido Bust-A-Move, deberás acabar con todas las burbujas antes que se



acabe tu tiempo o que tu contrario gane, porque en su

entrada al sistema de 64 Bits, Bust-A-Move se puede jugar doble. La temática es la misma que en el Game Boy, en el Super Nes o incluso en Arcadia (¡este juego está acaparándolo todo!), debes tronar las burbujas juntando tres o más de un mismo color, aunque esto parezca de lo más sencillo, no lo es.




## OPCIONES

En las opciones puedes cambiar el nivel de dificultad, la cantidad de créditos para acabar el juego, el número de juegos que necesiten

ser ganados cuando jueguen dos competidores, el volumen de la música, los efectos de sonido, el sound test y algo nuevo: el tiempo que quieres para el protector de pantalla, ahora no

necesitas apagar tu televisor si dejas el juego en pausa, Bust-A-Move tiene un protector de pantalla que varía dependiendo de quien o quienes estén jugando, también cambia si estás contra la computadora.

# BURBUJAS ESPECIALES

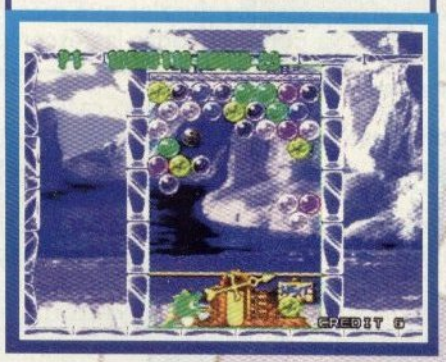
En Bust-A-Move 2 -Arcade Edtion- existen burbujas que aparecen de vez en cuando. Estas burbujas son de gran utilidad o una gran molestia

### STAR BUBBLE

Al tocar o ser tocada, truena a todas las burbujas del color afectado.

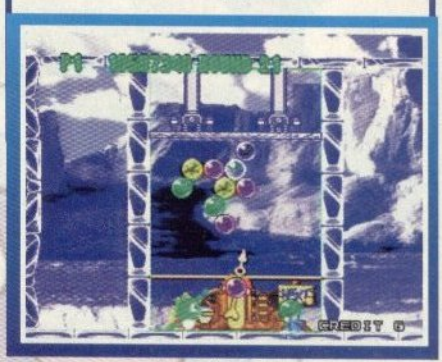
### METAL BUBBLE

¡Esta es literalmente una bola de boliche! Arrasa con cuanta burbuja encuentre a su paso.



### JAMA BUBBLE

Esta molesta burbuja no puede ser tronada, sólo te deshaces de ella tirando a la (o las) que la sostienen.



### JAMA BLOCK

¡Este bloque nunca de los nuncas desaparece! Lo peor es que las burbujas se pegan a él.

# MODOS DE JUEGO

Al iniciar, tienes dos opciones: GAME START o TIME ATTACK, hay que recordar que además de todos los contratiempos del juego, tienes tiempo para lanzar tu burbuja.

# TIME ATTACK

En Time Attack, pueden jugar uno ó dos jugadores, ambos pondrán sus iniciales y dependiendo de sus tiempos, ingresarán automáticamente a los récords, pero si no tienen Controller Pak, se borrarán al apagar el N64. Si juegas solo, podrás escoger el round donde quieres empezar de entre los 51 diferentes puzzles.

Cuando juegan dos, los puzzles serán al azar, se puede determinar el número de rounds a jugar y el número de victorias que necesite un jugador para ganar definitivamente. Es importante mencionar que aquí no hay castigos, cada jugador es responsable de sus actos sin que esto afecte al otro jugador. Así es que si uno pierde, el otro podrá terminar el puzzle sin más contratiempos que los normales, pero si ambos pierden, no se les contará victoria a ninguno.

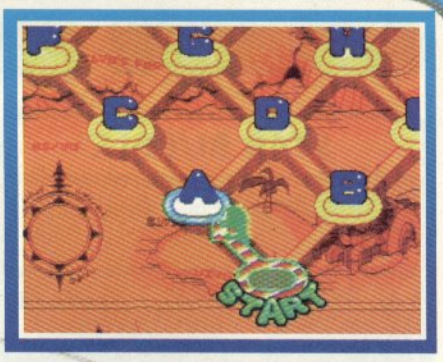
# GAME START

Al poner Game Start, el juego se pone más serio, por muchas razones. Pero chequemos cada una de los sub-modos:

Recuerda que en Game Start los Puzzles son más complicados, por lo que es más propicio para jugadores más experimentados.

# PUZZLE GAME

Este es el modo "principal" del juego. Al empezar, apareces en la punta de un triángulo formado por letras, cada una de ellas contiene 5 puzzles diferentes. Al terminar con ellos, debes continuar hacia otra letra. Esto es algo muy bueno, porque son muchas escenas y caminos a investigar, pero lo más importante es que puedes elegir tu propia ruta con los puzzles que más te gustan, cuando ya conoces todas las escenas.



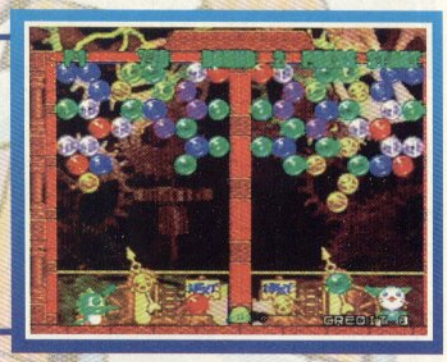
En este modo, tienes tiempo casi suficiente para pasar los puzzles y algunos, sólo necesitan de una burbuja para pasarlos, el problema es que te desesperas y tiras burbujas a diestra y siniestra. En el primer puzzle del juego o cada que pierdes, la flechita con la que disparas tendrá una trayectoria de puntitos, que te indicará cuándo un tiro es acertado y cuándo no.

# PLAYER VS COMPUTER

Aquí es donde se pone violenta la cosa, pues los enemigos no se tientan el corazón y te mandan cuantos castigos pueden (los castigos se logran si truenas unas burbujas que tengan colgadas otras). Lo curioso es que se trata de hacer perder al contrario, pues si acabas con tus burbujas, el enemigo sigue jugando. Algo muy bueno, son los cinemas display que te pasan antes de pelear con cada enemigo. Dentro de este modo, puedes elegir entre tres niveles de dificultad.

***Practice:*** Consta de tres rounds con la trayectoria de puntitos.

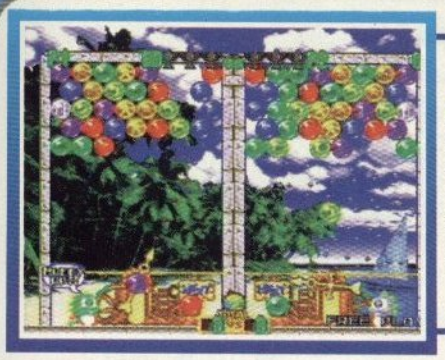
***Normal:*** Son doce rounds ya sin la trayectoria y los enemigos son más latosos.



***Hard:*** Obviamente es el nivel más difícil (12 Rounds) y sin trayectoria de puntitos. El mayor reto que puedas esperar en lo que a la agresividad de los rivales se refiere, lo encontrarás aquí.

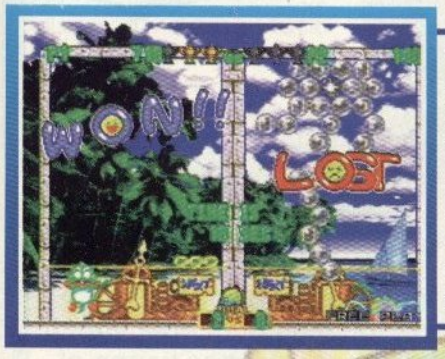
# PLAYER VS PLAYER

En este modo, similar al Puzzle Game, sí hay castigos y jugadas sucias (ya jugando puedes poner pausa y cambiar opciones o quitar el juego, esto varía según el modo). Puedes elegir también tres niveles que son:



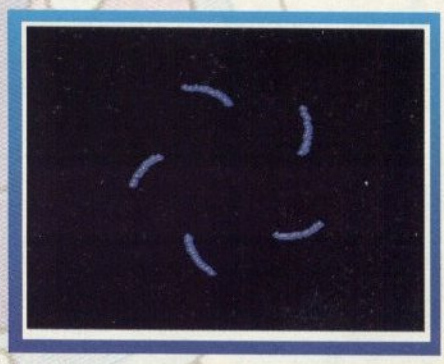
**Practice:** Practica contra otro jugador con la trayectoria de puntitos.

**Normal:** Un nivel algo duro, pero lo bueno es que no es muy largo.

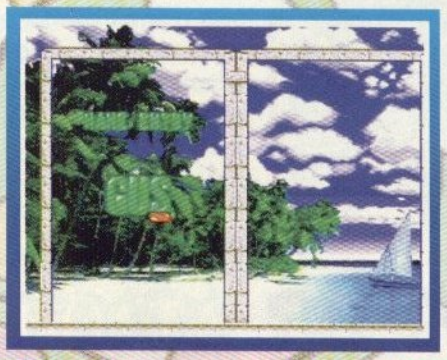


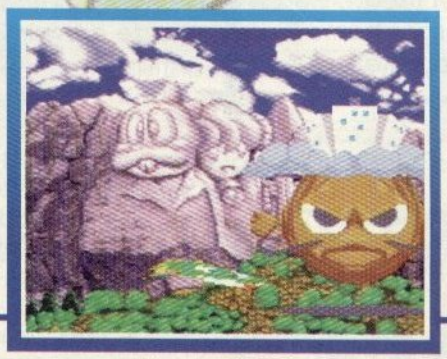

**Variety:** Aquí la competencia es más difícil, el CPU te pondrá los puzzles más complejos del modo de 1P al azar.

Bust-A-Move 2 -Arcade Edition- es un juego que rompe con lo conocido para el N64, pues las gráficas no son espectaculares, ni es muy largo, ni tiene mundos en tiempo real. En sí, es un juego que aprovecha el poder del N64 y que no necesita gran cosa para jugarlo con gusto, tal vez parezca que es un gasto innecesario de lo que pudo ser un cartuchazo, pero si te pones a ver lo divertido que es, lo chistoso que está y la violencia, te darás cuenta que es un juego con el que vale la pena enajenarse un rato. Además la música está muy bien porque no es cansada y los cinemas displays entre batallas están a la altura del sistema.



Para que puedas presumir tus logros y buenos tiempos, puedes guardarlos en un Controller Pak, pero si no tienes, tu nombre será borrado al apagar tu N64.





Como mencionamos anteriormente, los cinemas display son algo que eleva bastante el juego, pues resulta agradable ver a tu contrincante haciendo suerte y media para intimidarte. Los cinemas cuando pasa la introducción, son también chistosos. En especial donde la ballenita se roba las estrellas causando el disgusto del dragoncito que irá a perseguirlo. En los cinemas se pueden apreciar con más detalle los fondos del juego que también son excelentes.



© 1988, Taito, Acclaim

# a fondo

## CHOPPER ATTACK

Terroristas que intentan controlar el mundo a base de fuerza. Este tema ya está algo trillado, sin embargo, el juego es muy bueno como para catalogarlo sólo por su historia. El trabajo que han realizado en los ambientes en 3D son muy buenos así como el control, aunque algo confuso pero muy preciso para el tipo de juego (lo único malo es que no puedes ascender ni descender a placer). Otro punto importantísimo son las misiones, ya que están muy bien desarrolladas y con objetivos concretos, además las armas tienen muy buenos diseños. Los enemigos son de cuidado, pues la inteligencia artificial que les programaron es muy buena (ya sabes, en los primeros niveles siempre gritan: "¡Pégame!", pero más adelante y muy discretamente te advierten: "¡¡¡Somos 30 y te tenemos rodeado!!!" Con todo y todo, las aeronaves están muy bien equilibradas, ya sabes, quienes tienen el ataque súper fuerte son lentísimos y los ligeros parece que atacan con canicas. Además, todos los helicópteros sólo pueden cargar cierto número de armas, así que tendrás que ver muy bien cuál es el que más te conviene. Bien, basta de conjeturas y vayamos directo al juego.

## HELICOPTEROS DE ATAQUE

### SKY TURBO

Esta aeronave está muy bien balanceada, cuenta con muy buena aceleración y velocidad, y aunque las demás aptitudes no son muy marcadas, no tiene ningún pero. Muy buena opción para empezar a conocer el juego. Puede cargar hasta 3 armas diferentes.

### HARD BULL

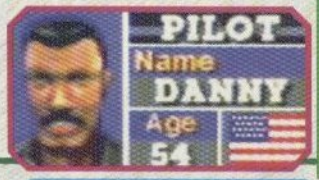
Este es muy rápido tanto para avanzar como para moverse, sin embargo tiene muy poco escudo al igual que poder. Gracias a su velocidad no le cuesta mucho trabajo esquivar ataques múltiples. Lamentablemente, sólo puede cargar 2 tipos de armas.

### FIRE CAT

Este es buenísimo, aguanta, gira rápido y el ataque no está mal... La verdad no se podía esperar menos de una chava piloto ¿no creen? (esperamos que sean mejor en el aire que detrás de un volante). ¡Wow!, esta belleza puede cargar hasta 4 tipos de armas diferentes.

## WHALE-32

Aunque no se mueve muy rápido, éste monstruo aguanta como tanque, además pega muy bien. ¡Agárrense! porque lo único que hace falta es que les eches el camión encima. Y lo mejor, es que carga hasta 5 armas diferentes aumentando así, toda su fuerza.

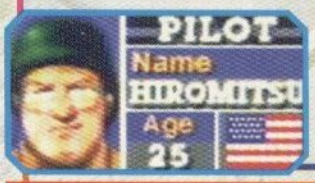



## WASP

Este es un verdadero mosquito, aunque no se mueva súper rápido, es lo suficientemente pequeño para evitar ataques de todo tipo, además aguanta bien los golpes.
Este mosquito puede cargar 3 armas diferentes para compensar sus deficiencias.

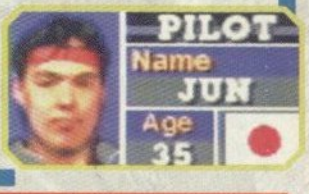
## GA-GA

Casi nada de velocidad poca aceleración y agilidad para rotar, sin embargo, su armadura es buenísima y sus tiros son realmente letales. Enemigo que se encuentre en su rango de tiro, seguramente saldrá expelido por los aires.
Este también puede cargar hasta 5 armas diferentes haciéndola una aeronave realmente devastadora.



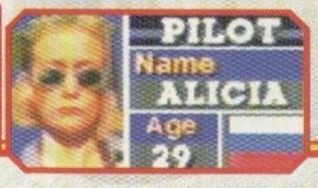

## RETSU

Muy buena velocidad, acelera lento pero gira como un trompo.
Esta belleza puede atacar varios objetivos simultáneamente.
Es una lástima que sus tiros sean muy pobres, si no sería buenísimo, sin embargo, puede cargar hasta 3 armas diferentes, compensándolo un poco.




## KOLINSKY

Este parece ser el segundo helicóptero estándar, ya que todo lo tiene muy bien balanceado. Buenas armas, muy buena armadura muy buena aceleración y tanto la velocidad como la agilidad para rotar no están nada mal. Todo lo que una mujer puede desear ¿una mujer?... Y con todo esto, también puede cargar hasta 4 armas diferentes realmente es una preciosidad.




## ELEMENTOS

En la pantalla del juego encontrarás varios elementos que te ayudarán a completar la misión o por lo menos, para advertirte si estás en peligro.

1. **Indicador de Armamento:** Aquí podrás ver cuántas municiones tienes de cada una de las armas que hayas comprado, también te indica cuál es la que estás cargando en el momento.
2. **Prisioneros de Guerra:** Te permite ver a cuántos prisioneros debes rescatar y cuántos ya están a salvo.
3. **Escudo:** Aquí puedes ver qué tan dañado está tu helicóptero y si éste se encuentra parpadeando, mejor busca en dónde puedes obtener más.
4. **Radar Corto:** Este te permite ver qué clase de vehículos te están rodeando (terrestres o aéreos) y a qué distancia se encuentran.
5. **Tanque de Combustible:** Trata de terminar las misiones lo más rápido posible. Obviamente si avanzas en exceso, no te rendirá mucho, así que cuando comience a parpadear dicho indicador, busca abastecimiento.
6. **Mapa:** Aquí podrás ver (con puntos rojos) los objetivos que te hacen falta por completar o en puntos blancos las áreas en donde pueden ser rescatados los prisioneros de guerra. En la parte de abajo te indica el número de objetivos que te hacen falta.

# MISIONES

## Misión 1

Nada complicada.
Con cualquier movimiento estratégico de batalla, debes limitar al enemigo en sus comunicaciones, así lograrás dividirlo y obtener fácilmente la conquista. Así que prepárate para derribar todas las antenas que encuentres.

## Misión 2

Ya que estás metido en campo enemigo, ¿por qué no rescatar a algunos aliados? Ellos están siendo transportados en camiones, así que tendrás que abrir las áreas de rescate (destruyendo las barricadas) y derribar a los camiones. Recuerda proteger al helicóptero de rescate.

## Misión 3

Un avión de pasajeros acaba de sobrevolar accidentalmente el área de combate, por lo que todos los vehículos aéreos enemigos, se han lanzado en contra de él para derribarlo.

Tu misión (Jim, si decides aceptarla... ¡ay no!, aquí no es) es proteger a dicho avión antes de ser derribado por el enemigo.
Trata de agarrar todos los bonus que puedas antes de que salga la flota pesada.

## Misión 4

Aquí deberás limpiar una zona extremadamente bien protegida, los tanques abundan así como los helicópteros con pilotos bien entrenados. Aparte de esto, prepárate porque tendrás que rescatar a unos prisioneros de guerra que se encuentran en el camino.

## Misión 5

En esta misión tendrás que infiltrarte en unas grutas, para destruir un complejo de fábricas donde construyen armas químicas. ¡Aguas! porque en esta ocasión deberás estar bien preparado para lo inesperado, tus objetivos aparte de las fábricas, son unos tanques subterráneos que la verdad no son nada fácil de erradicar. Por último, te tenemos una sorpresa, aquí enfrentarás al primer jefe del juego y está algo criminal.

Muy bien, por aquí le paramos respecto a las misiones, aún faltan más, pero ya hablaremos de ellas en el futuro. Sin embargo, existen otros puntos importantes que debes saber.

**¿Destruir Todo?:** A lo largo de los niveles, encontrarás varias construcciones (o cajas), las cuales podrás destruir para obtener más poder en tu ataque; si te hace falta escudo o gasolina, también podrás obtenerlos. No olvides tomar bonus (de dinero) consecutivos, ya que se multiplican.

**Objetivos Principales:** Recuerda que cada misión tiene sus objetivos, algunos niveles se prestan para que limpies el área de pies a cabeza, sin embargo, en la gran mayoría tienes que preocuparte únicamente por los objetivos y no perder mucho tiempo (ni municiones) con enemigos que son muy latosos.
Al llegar el cheque por tus servicios, verás los resultados.

**¿Tienes un pasajero inesperado?:** En algunos niveles te toparás con unos "Rambitos" (Rambos chaparros) que son muy molestos ya que vienen incluídos con una bazooka y lo que es peor, si vas volando bajo o cerca de una loma, los infames se trepan en la cola y te cuesta mas trabajo maniobrar. La mejor manera de erradicar esta plaga de semi-héroes es disparándoles directamente o si ya los traes colgados, trata de embarrarlos contra un edificio o una montaña.

**¿Algo suena medio raro?:** Si te ataca un misil, la alarma no se hará esperar y lo notificará con un sonido peculiar y con un letrero de ¡¡¡PELIGRO!!! así que te recomendamos localizar el instrumento atacante y realizar las acrobacias evasivas correspondientes (como avanzar hacia un lado y antes del impacto ir en diagonal hacia el lado contrario y hacia delante, o si tienes Dummys arrojarlos cuando el misil esté cer-

**Armas Secretas:** A lo largo del juego, podrás comprar armas especiales, lo único que debes hacer es seguir los sabios consejos cuando compras armas antes de cada misión, así muy pronto tendrás acceso a más armas (algo costosas, pero mejores) que te ayudarán mucho más que las normales.

Aunque es un título de la primera generación del Nintendo 64 en Japón, todavía sobresale de entre muchos juegos que han salido últimamente, gracias al gran reto y a la comodidad del control.
Esencialmente se podría decir que es una readaptación del gran juego Jungle Strike de Super NES, el gran trabajo que se realizó con las gráficas en 3D con muchísima fluidez, las espectaculares explosiones, la variedad de misiones con diferentes objetivos, gran arsenal de armas y finalmente 8 diferentes aeronaves con las que podrás ajustar tu tipo de ataque, proporcionan muy buena calificación para volver a jugar este título.

© 1998 Seta / Midway

# a fondo

# DUALHEROES

## Historia

Es el fin del mundo, los muchos habitantes del planeta azul, lo han abandonado por otros mejores en galaxias distantes (cientos de miles perecieron en el Día del Juicio). En la actualidad, 100 años después, los descendientes de los sobrevivientes viven en el último continente sobre el Nuevo Océano Pacífico. Gracias al descubrimiento del metal Gaiagyst, el proceso de reconstrucción del planeta está en marcha. Pero desgraciadamente el Gaiagyst es muy raro y altera el campo natural gravitacional del área que lo rodea, es por eso que se debe trabajar sólo con trajes especiales. Debido a que el proceso del metal es muy costoso (por los trajes), los mineros se enfrentan para incrementar sus ganacias. Otro pequeño problema es que el mineral puede estallar si se detona cualquier arma de fuego, así que no se utiliza este tipo de armas en los enfrentamientos...

## Comentarios

Este juego es muy sencillo al principio, sin embargo sí se necesita algo de tiempo para encontrar todos sus combos y movimientos. La función y acción en 3D es muy buena, simplemente te tienes que acostumbrar a ella, si no te la pasarás aventando golpes al aire y tratando de conectarle uno al enemigo. Gráficamente, como puedes ver, está muy bien elaborado, aunque le falta algo para que realmente sea de nuestros juegos favoritos. Es una pena que Hudson no haya podido programarlo como estaba planeado, ya que si no mal recordamos, los diseñadores querían crear ambientes muy diferentes, como pelear bajo el agua, sobre un tren a gran velocidad o en una ciudad demoliendo paredes y otras cosas, sin embargo nos tendremos que conformar con simples plataformas suspendidas que ocasionalmente cuentan con protección. Lo mejor es que este título cuenta con jugadores virtuales controlados por el CPU. ¿A qué nos referimos con esto? A que podrás seleccionar a un contrincante con diferentes aptitudes, tal vez quieras ganar experiencia y pelear contra el que hace los mejores combos, o quien prefiere el contraataque o bien, los ataques bajos. También pelearás contra un robot que aprenderá todos los movimientos que realices y con la frecuencia que los uses, para que puedas enfrentarlo incluso contra tus amigos. Estas innovaciones nos han parecido estupendas, ¿quién sabe qué es lo que estén pensando los programadores en el futuro?, sólo esperamos que nunca dejen de sorprendernos...

# controles

Con respecto al control, te podemos decir que puede parecer sencillo, ya que controlas al peleador con el Stick Análogo (como cualquier tipo de juego de pelea), con el botón Z podrás moverte en 3D por las arenas; los botones B y R son para la guardia; el A para golpear y el C-Abajo es para las patadas, nada fuera de lo común. Para esquivar los golpes, sólo mantente en guardia y muévete hacia atrás, o hacia adelante para saltar sobre el oponente.

Con el botón Z también podrás desplazarte rápidamente alrededor del enemigo, sólo mantén presionado dicho botón y marca un cuarto de círculo en el Stick, obviamente toma el centro del control como si fuese el oponente y gira como más te convenga.

Los ataques especiales, son muy sencillos, ya que sólo son movimientos simples de control junto con los botones, ya sea presionando el Stick hacia arriba junto con golpe o moviendo el control de atrás hacia adelante junto con un botón (fácil ¿no?). Otro tipo de ataques también se efectúan al presionar el Stick junto con los botones de golpe y patada simultáneamente.

Para hacerle un agarre al enemigo, sólo acércate y presiona los botones de guardia y golpe simultáneamente. También puedes hacer otros agarres haciendo diferentes movimientos con el Stick.

Para ejecutar los combos, sólo realiza secuencias de botones, éstas deben ser muy precisas y no será tan fácil hacer locuras. Generalmente los combos pequeños los logras sólo presionando combinaciones como Golpe, Patada, Golpe o Golpe, Golpe, Patada, etc. Sin embargo los combos largos requieren de destreza y memoria ya que a pesar de los botones, también necesitas combinaciones junto con el Stick. Las secuencias las tienes que marcar de corrido y si te equivocas en alguna parte del combo, se cortará en donde cometiste el error, así que ¡aguas!

Lo bueno es que si te arrojan por el aire, podrás recuperarte y atacar, o al caer, levantarte con una buena patada.

Otro punto a tu favor, es que podrás atacar al oponente que se quede en el suelo presionando el golpe y la guardia al mismo tiempo o con golpe y patada.

# personajes

## gai

Este personaje es el más balanceado de todos. Tiene muy buenos combos así como agilidad, en general creemos que es el más fácil para aprender todos sus movimientos o si no, por lo menos sus ataques que hacen más daño.

## gun

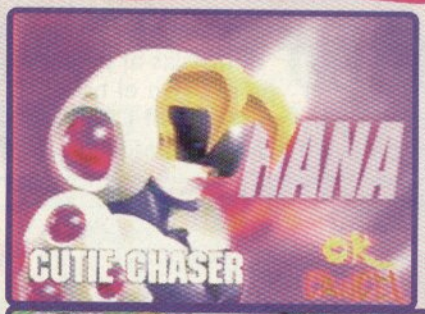
¡Aguas por que este es un tanque con pies! Como podrás suponer, GUN no es muy ágil ni sus golpes los más rápidos, pero sus ataques son devastadores, con decirte que con sólo un combo completo de 10 golpes, le bajas hasta un 80% de la energía a tus oponentes.

## HOE

El dragón es un excelente peleador, tiene agilidad, rapidez en sus movimientos y combos muy buenos, sin embargo no baja la suficiente energía como para espantar al oponente. Lo recomendamos sólo para ataque y huida.

## HANA

Esta chava está muy rara.
La mayoría de sus combos no tienen mucha secuencia y por lo general se tarda bastante en dar los últimos golpes, pero es la que más rápido se mueve alrededor de la arena.



## juie

Este rarísimo personaje tipo alien es uno de los mejores, es muy ágil y se desplaza rápidamente; aunque sus combos no son muy espectaculares, sí son efectivos sólo que debes ser muy certero.

## retsu

El ninja cibernético es un gran peleador, lo malo es que sus combos, aunque letales, son bastante lentos.
A pesar de eso, es muy ágil y puede fácilmente esquivar cualquier ataque.
Muy recomendable también para entrar atacando y salir lo antes posible.

## KUMO

La araña bailarina.
Este personaje es súper ágil, así como sus combos son bastante rápidos y efectivos, aunque no bajan demasiado la barra de energía del contrincante.
Con esta chava hasta puedes hacer bailar a quien se te ponga enfrente.

## ZEN

Este es el peleador más sucio de todos los que se encuentran en el torneo, sin embargo sus movimientos no son tan rápidos, pero sus golpes son lo bastante fuertes como para derribar a cualquiera.
Este personaje es muy recomendable para perseguir al oponente hasta que caiga desmayado.

La verdad, no es lo que esperábamos con respecto al control y a las arenas de combate, sin embargo no deja de ser un buen título, sobre todo los Jugadores Virtuales y del Robot, le dan mucho valor.
Otra opción que no mencionamos anteriormente, es que al terminar el juego, aparte de obtener más peleadores, conseguirás diferentes premios (dependiendo del tiempo, la dificultad y otros factores) los cuales podrás apostar cuando te enfrentes con otro jugador, ¡buenísimo ¿no?!



© 1997, 1998 Hudson Soft, Electro Brain.

# FOTODIVIÉRTETE

¡dispara • anima • imprime • pégala!

GAME BOY camera

¡en 4 divertidos colores!

¡Conéctalo a tu Game Boy!

GAME BOY printer

¡divertido para cualquiera!

GAME BOY camera

POWER

GAME BOY pocket

Nintendo

GAME BOY printer

¡NUEVO!

WORLD CUP 98

El Game Boy, cámara, cable link, impresora y papel para impresora se venden por separado.

Adquiérelo con tu distribuidor autorizado.

# GAME BOY®

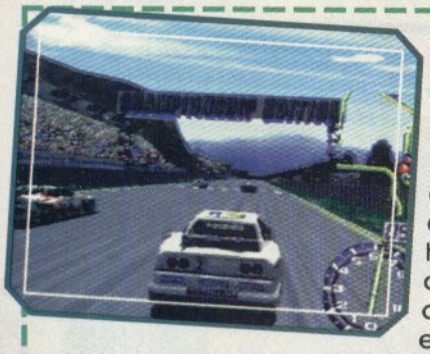
BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.

www.nintendo.com.mx

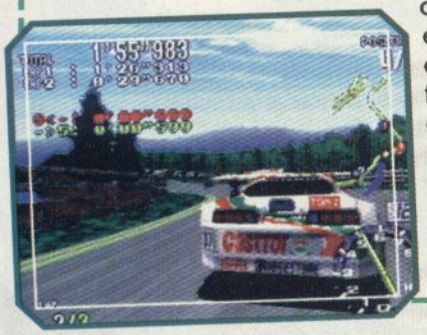
# a fondo

# GT64 Championship Edition

Tal como lo mencionamos en nuestro previo del E3, este juego también se exhibió en el evento como una versión definitiva, la cual muy pronto estará a la venta.
Lleva por nombre GT64 Championship Edition y está programado por Ocean e Imagineer y pues, conociendo el gran trabajo que han hecho últimamente estos programadores, vale la pena que le echemos un ojo a este emocionante título de carreras para el N64.

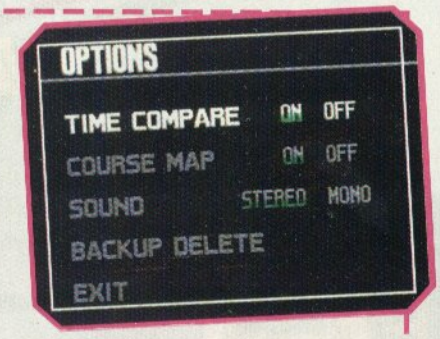


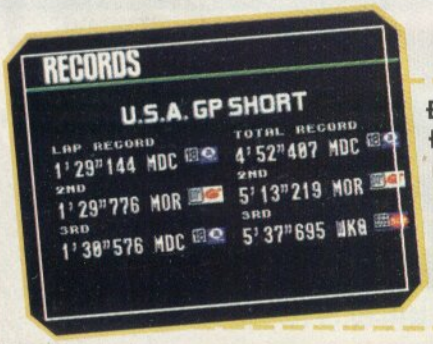
Este juego es muy distinto a los demás que han aparecido para este sistema, no por lo bueno que está, simplemente es diferente porque tiene una combinación muy rara de estilos, pues aunque parece un simulador no cuenta con todas las características que lo identifican como tal y hay momentos en los cuales pretende ser un juego tipo Mario Kart, pero definitivamente no conserva los detalles que un juego como éste debe tener... ¡bueno! El chiste es que este título está muy raro... ¡vamos a analizarlo!



Como nosotros creíamos que era un simulador, estábamos muy preocupados, pues lo más seguro era que las opciones de juego fueran infinitas, sin embargo y para beneplácito del colaborador que hizo este análisis, son pocas y muy sencillas.
Para empezar, tenemos el menú principal, donde seleccionas 3 distintos modos de juego y dos menús de opciones.

En el menú Options sólo cambias el tipo de sonido (Stereo o Monoaural). También activas o desactivas la comparación de tiempo y el mapa de la pista que aparecerá en la pantalla cuando estés en la carrera. Además en este menú, puedes borrar todos los récords que hayas hecho.




En el menú de Récords verás los mejores tiempos de todas las pistas y de todos los modos de juego en los que hayas destacado.

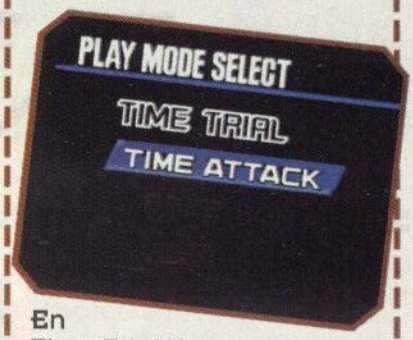
Los modos de juego que tiene GT64 son tres:

Championship (el principal), Time Trial y Battle.

# Battle

Aquí juegas contra la computadora o contra un amigo en una competencia totalmente "amistosa". El único objetivo aquí es llegar primero que tu oponente a la meta.

# Time Trial



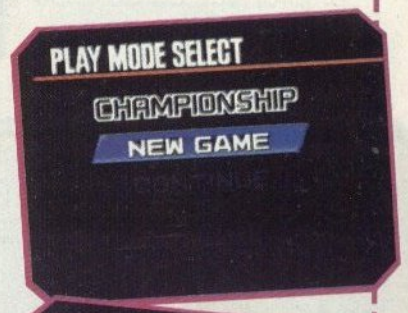

En Time Trial tienes dos modos de carrera, Time Attack y Free Run. En Free Run corres sólo en la pista que elijas con el único fin de conocerla y prepararte para el Championship, aunque por ahí puedes implantar algún nuevo récord.

# Time Attack

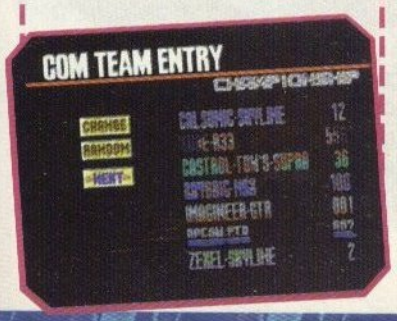
En este modo correrás en la pista que elijas y tratarás de superar el récord que se haya implantado en dicha pista. Si al terminar la carrera superas el tiempo que se había registrado, podrás poner tus iniciales y así tu tiempo sustituirá al anterior. Cada que termines una carrera, tendrás la posibilidad de ver la repetición desde distintos ángulos.

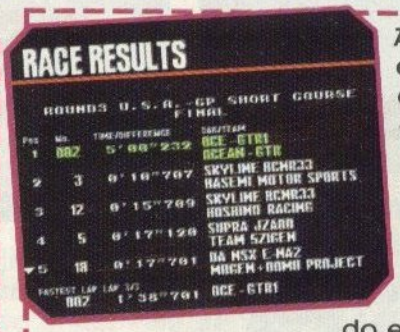
# Championship

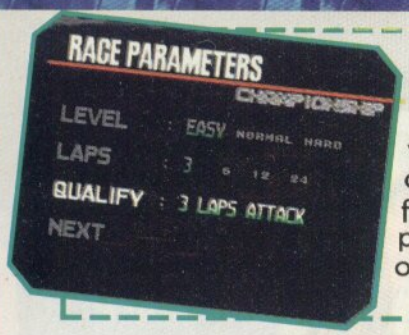
Aquí participarás en una competencia que durará 6 Rounds. En cada Round corres en una pista y dependiendo en qué lugar termines, serán los puntos que te den. Estos puntos se acumularán y el corredor que al final tenga la mayor puntuación, será el ganador del campeonato. Antes de correr en alguna pista, elige Free Run para conocerla; también debes participar en Qualify Start, donde corres solo y dependiendo de tu tiempo, será el lugar en el que inicies la carrera.



Puedes elegir a los competidores que participarán en la carrera en el menú de nombre Com Team Entry que se encuentra dentro del menú de Championship. La elección de los participantes puede ser manual o al azar.

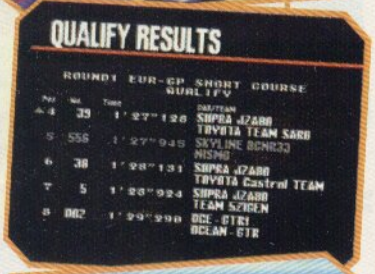




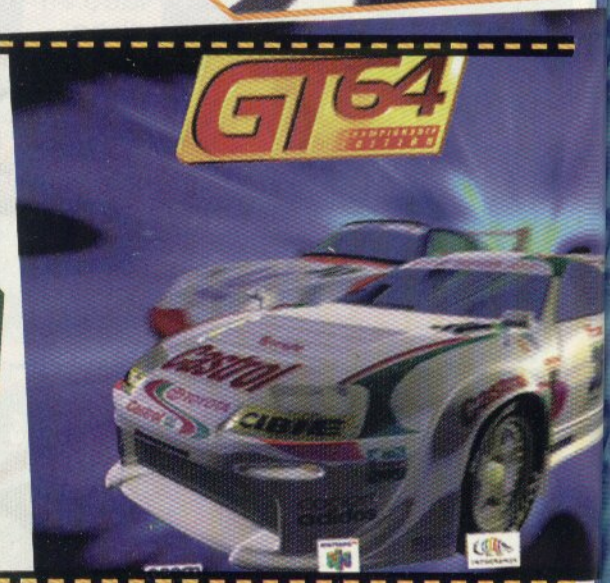

Para Championship eliges el nivel de dificultad, el número de vueltas que quieres darle a la pista y la forma de calificar, la cual puede ser 3 Laps Attack o Special Stage.

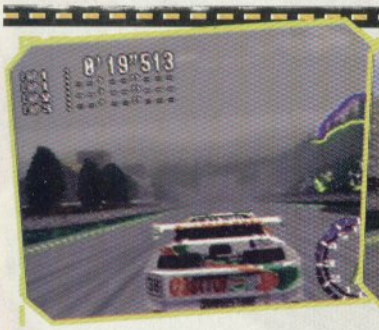
En 3 Laps Attack le darás 3 vueltas a la pista para determinar la posición en la cual iniciarás la carrera y en Special Stage primero harás una vuelta de calentamiento y con una sola vuelta definirás tu posición en el arranque.



Los adelantos que consigas o los récords que implantes, los puedes guardar en un Controller Pak (usa sólo 3 páginas) y los das de alta en el menú File. Tendrás cuatro archivos libres para guardar lo que quieras.

En total son 14 autos diferentes de diversas escuderías y con una gran variedad de pilotos. Como siempre, cada auto tiene distintas características y será necesario que juegues con todos, para que al final domines el que más te convenga y así consigas ganar el Championship. Puedes elegir que el auto sea automático o estándar y puedes cambiar sus características en el menú de Car Setup.



Cuando tu vehículo es automático, obviamente las velocidades se cambiarán automáticamente y cuando es estándar, cambias las velocidades con los botones L, Z y R (el L es para la reversa y sirve también para el automático, el R sirve para avanzar las velocidades y el Z para regresarlas). La forma para cambiar de velocidad no es muy complicada, pues en el momento en el que la flecha del indicador de la velocidad llegue a la parte de color rojo, deberás presionar el Botón R.

El juego cuenta con cinco perspectivas, que van desde la aérea, hasta la de primera persona, las cuales eliges con los botones C Arriba y C Abajo. Los botones C Izquierda y C Derecha te sirven como retrovisor.

Durante las carreras te aparecerán varias indicaciones que te ayudarán mucho.

Las Flechas que aparecen, te indican que una vuelta está próxima y dependiendo del color y la forma de la flecha, será el tipo de curva que te espera. Las flechas amarillas te indican que la vuelta es muy sencilla, las azules indican las curvas regulares y las rojas te advierten que la curva es muy cerrada. Así que deberás estar muy atento para prepararte anticipadamente y no te retrases en la competencia.

En cuanto a la movilidad, te parecerá muy extraño al principio, pues al dar una vuelta te derrapas demasiado y esto es muy molesto en las curvas por lo que te costará trabajo acostumbrarte a esta movilidad, pero una vez que domines los movimientos del juego, estamos seguros, que te divertirá más que al principio. Si te sirve como tip, a nosotros nos costó menos trabajo conducir en las dos perspectivas de primera persona.

Para que sepas cuántas ganas le debes echar a la carrera, aparecerá un marcador de tiempo cada que cruzas un Check Point, el cual te indicará los segundos de ventaja que le llevas al competidor que viene atrás de ti y la ventaja que te lleva el competidor que va adelante.

En cuanto a la música te podemos decir que...

¡No tiene!... bueno, durante el juego no tiene música y sólo escucharás el motor del automóvil (que por cierto es bastante ruidoso... te recordará el sonido de la licuadora de tu casa) y la música que hay en los menús pues es... es... pues está de relleno; está fea, pero como no la escuchas durante la carrera, no hay problema.

Para ser sinceros, al principio este título no nos gustó para nada, pues comparándolo con Multiracing Championship (que es del mismo género), nos inclinábamos hacia el segundo, sin embargo, aunque todavía nos gusta más Multiracing Championship, GT64 ya no nos pareció tan mal juego, pero creemos que le faltan algunos detalles en el aspecto de la variedad, pues se nos hizo muy corto y con muy pocas pistas.

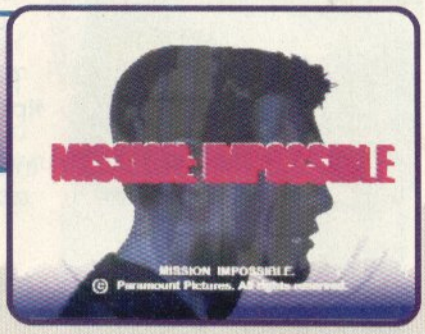
Gráficamente el juego está excelente, ya que los escenarios y las pistas realmente son extraordinarios, tienen unas texturas muy suaves y el ambiente que en ellos se maneja se ve muy real, además de que prácticamente no tiene Pop-Up. En resumen, este juego es bueno sin llegar a ser el mejor del género, así que te recomendamos probarlo si ya estás aburrido de tus otros títulos de carreras, pues GT64, aunque no es innovador, es muy divertido.

© 1998 Imagineer Co., Ltd.

# a fondo

# MISSION: IMPOSSIBLE

Jim, tu misión si decides aceptarla, es acabar todas las misiones de este juego, como de costumbre si tú o uno de tus compañeros es capturado, Club Nintendo no se hará responsable y desconocerá toda acción tuya... este mensaje no se podrá auto destruir, ya sabes... bajo presupuesto, ¡suerte!




Con algo de variantes pero es así es como empieza una nueva misión para nuestros amigos de Misión Imposible. En este gran título podrás realizar misiones en las cuales no es necesario deshacerse de todos los enemigos, sino pasar desapercibido, algo que no habían hecho en ningún juego antes (un toque muy particular de las series y película) y que supieron retomar de forma suprema la gente de Ocean e Infogrames.

El primer nivel te será muy fácil y pensarás que así son todos, pero no, no lo son. Llamémoslo de entrenamiento básico ya que no sólo te muestra cómo se maneja Ethan, también te ayuda acostumbrarte al control y al tipo de misiones.

Cada misión se divide en escenas, son pocas misiones pero muchas escenas con un gran grado de dificultad y de duración considerable.

## Misiones

Este artículo te dirá cómo pasar los niveles de forma muy simplificada para que no llenemos las páginas de tantas explicaciones que te podrían marear, pero las recomendaciones son para que las uses en modo Imposible, ya que en Posible no es Misión Imposible.

## Ice Hit

Lundkwist Base: En la primera misión debes encontrar a un general, tomar su identidad, destruir un generador eléctrico y dar una orden que se encuentra en la oficina del general, a Boris.

Con esto podrás pasar Lundkwist.

Recuerda que es mejor que no te vean.

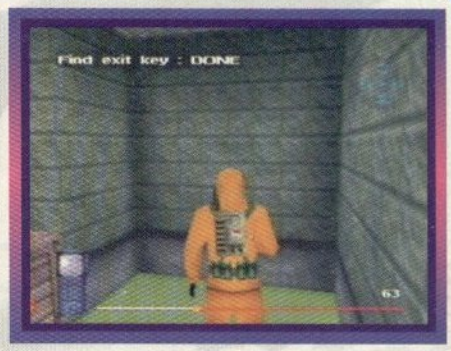
## Recover Noc list

Y empezamos con misiones de larga duración, en la embajada tendrás que hablar con el cantinero, él te dará la copa y el Nausea Powder (un purgante), luego ir con tu contacto que se encuentra en la entrada para que te dé el Facemaker, deshacerte de un molesto espía en los baños, poner los Smoke Generators (generadores de humo) en las ventilaciones (sin que te vea el guardia, sólo puedes poner 5 de estos Smoke Generators en el piso principal y después de haber logrado ciertos objetivos, podrás poner el último), quitarle a un invitado el Score (partituras) para dárselas al pianista, darle el purgante al embajador y alcanzarlo en el baño para tomar su identidad y pasar desapercibido, para salir por el elevador (no sin antes poner la última Smoke Bomb).

## Embassy Function

Subpen: Ya en la base de submarinos, tendrás que encontrar las Magnetic Bomb (bombas magnéticas) que se encuentran en una bodega (la única en este nivel), se la tienes que pasar a tu compañero que se encuentra a algunos pasos de donde te dejó el camión al principio, una vez hecho esto tendrás que dejar un regalito explosivo en el Gunboat (aquí llamado bote torpedo) y alcanzar a tus compañeros en el bote inflable.

## Embassy Warehouse



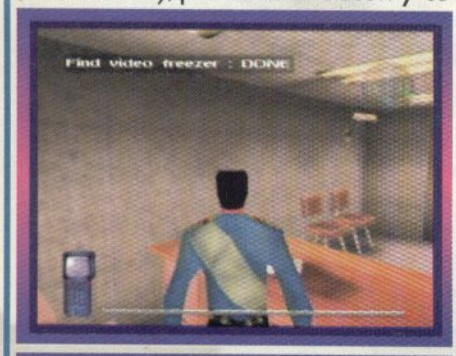

A diferencia de la anterior esta escena es de pura acción y tendrás que correr muy rápido porque los gases tóxicos te podrán eliminar si es que no encuentras los antídotos y el Chemical Protection Suit (traje de protección química). Ya con el traje debes buscar cinco satélites espía K-30-p y la llave con la cual podrás salir, por cierto la obtienes de un enemigo.

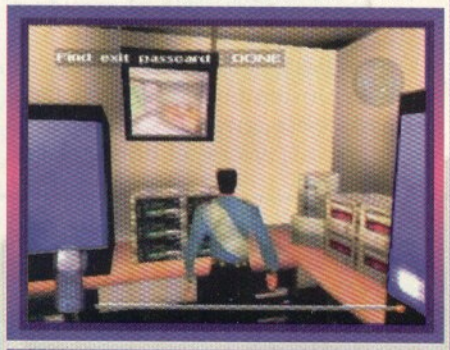
## Security Hallway

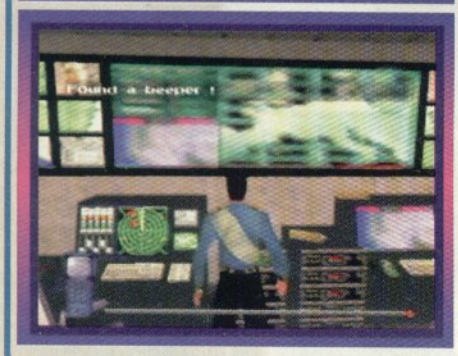
Aquí lo difícil no es conseguir artículos para pasar la misión, lo complicado es pasar el piso con trampas, pero con la ayuda de Cadice, te será más fácil.

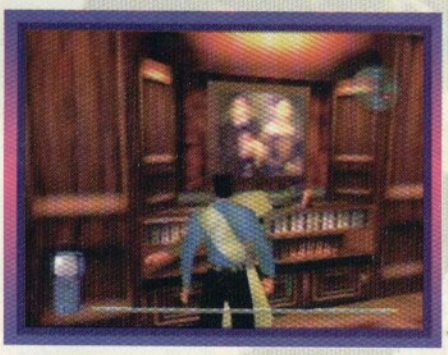
## K.G.B. HQ

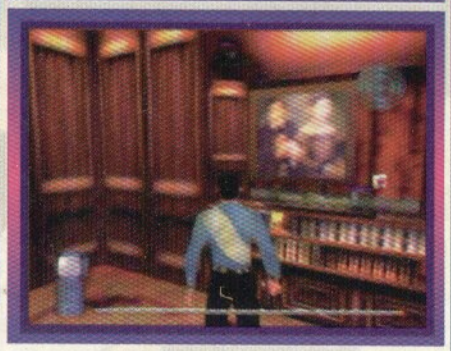
Dentro de la base K.G.B. tendrás que encontrar a Barnes para que te dé información y pasar a la sala de transmisiones por el beeper, ve cerca de la bodega y tira en beeper, (para que llame la atención del guardia) para que puedas entrar a la bodega por el Facemaker Cartridge (cartucho). Ya que tengas esto, ve por el video Freezer que está al lado de la celda de Candice pero sin que te vea el agente de la K.G.B. Ve a la oficina del Security Head (jefe de seguridad) y después de hablar con él, tendrás que golpearlo, toma la Dardgun y presiona el botón que se encuentra atrás del cuadro (para sacar el botón tienes que presionar el switch que está en el librero ubicado debajo del cuadro), presiona el botón y te abrirá el cuarto de vigilancia, ahí encontrarás una Passcard. En las video-caseteras tendrás que poner el Video Freezer y tomar la identidad del Security Head, regresa a la oficina del Security Head y usa el Facemaker; regresa al cuarto de comunicaciones para que te den la Transfer Order (orden de transferencia) y cuando la entregues al guardia de la K.G.B. podrás sacar a Candice de la celda.





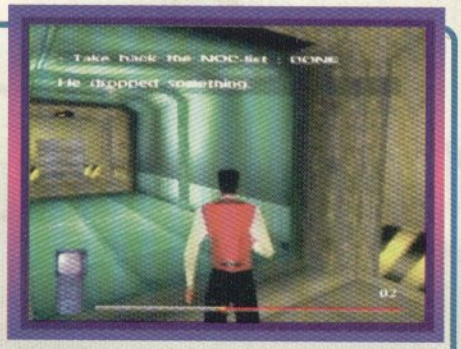
## Sewage Control

Trata de pasar rápido por todos los switches, ya que sino lo haces, Candice se mareará por el tufo sin descuidar su seguridad y así no podrá sacar la lista de la computadora.

## Escape

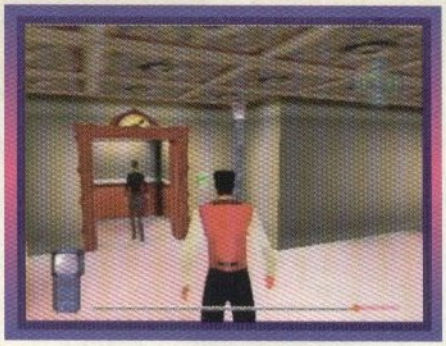
Tendrás que pasar de nuevo por los corredores de la muerte, pero esta vez el piso sólo activará las metralletas que están en el techo y para desactivarlas momentáneamente tienes que darle un tiro. Además tendrás que tomar la máscara y salvar a Candice no olvides recuperar los expedientes que tratará de llevarse el tipo que golpeó a Candice, ¡no lo dejes desaparecer!

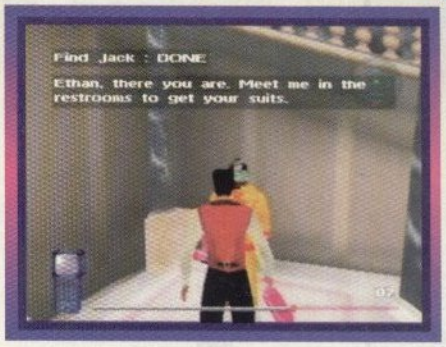
Ya de nuevo en la base de la K.G.B. tendrás que quitar el video Freezer, ponerte la máscara de Golytsine, destruir todas las cámaras, tomar las llaves que se encuentran en la sala de comunicaciones y salir por la puerta que está humeando.



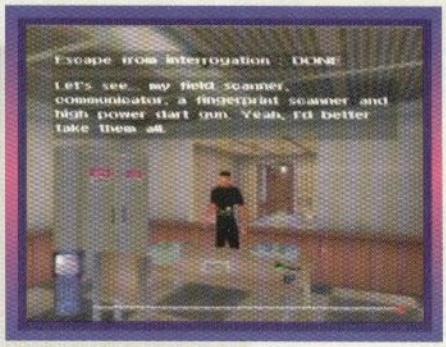
## Fire Alarm

Debes llevar a Candice al elevador, después encontrar a Jack que está a un lado de las escaleras, alcanzarlo en los baños para ponerte el traje de bombero e ir con Candice para darle uno y así escapar sin que nadie se dé cuenta, te recordamos que si te ve un guardia, toda tu misión se va a la basura.






Después de que nadie te cree que eres la octava maravilla y que eres el único sobreviviente de la misión. Te meten al bote porque creen que eres el Señor de los Cielos... ¡No... no es cierto! Max's Mole (el topo de Max y no el típico platillo Poblano de Max) y tendrás que escapar con tu destreza y la ayuda de Candice.



## Escape From CIA

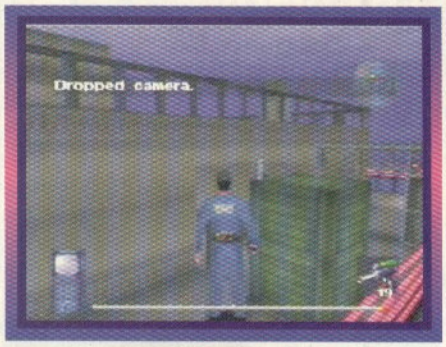
Interrogation Room

Activa el switch y espera la llamada por el interphone, pon la goma explosiva en la ventana. Al salir de la ventana encontrarás todos tus aparatos, ya con esto tendrás que pasar por seguridad y tomar las huellas con el Finger Scanner (escaneador de huellas) a los guardias para pasar los retenes y para que no actives las alarmas de cámara, usa la lata de pintura que se encuentra atrás de las cajas cerca de las primeras. Sólo hay una puerta que no puedes abrir y es la de la salida, intimida al Sergent (sargento) y síguelo hasta que abra la puerta, ya con la puerta abierta le puedes hacer lo que quieras, llega a la enfermería sin arma en mano y pídele a la doctora que se encuentra en la entrada que te dé el antídoto, después cuando nadie te vea, presiona el gran botón rojo que se encuentra en la cama cerca de la entrada, con esta distracción podrás salir por la ventana.

## CIA Rooftop

Para sabotear las luces del Heliport (helipuerto) sube sobre la primera caseta y apaga el generador de la Derecha para que no te electrocutes y después el de la Izquierda (éste apagará las luces). El Bag of Equipement lo vas a encontrar en la cima del edificio en la caseta, dentro de ésta cámbiate y sin arma en mano ve a la puerta que da al helipuerto y ahora ya podrás entrar. Primero conecta la luz del helipuerto una vez que haya aterrizado el helicóptero instala el EMS en la caja de fusibles que está cerca del helicóptero y después ve del lado contrario del transformador (donde arreglaste la luz) y tranquiliza al guardia que se encuentra cerca de la puerta; éste traerá la llave de acceso, entra y tranquiliza al

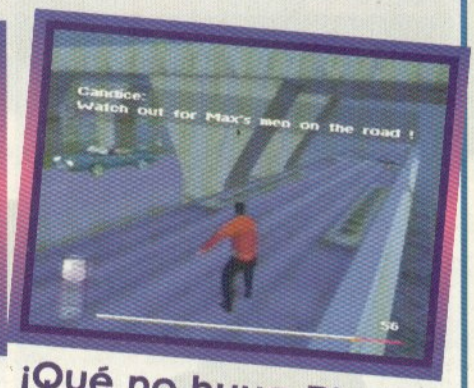
otro guardia que está cerca de la puerta y no olvides llevar las Digitcards. Sube por las cajas que están escalonadas usando los Infrared Glasses, con ellos podrás ver los lásers, pegado a éstos usa el deflector para que los desvíes. Dentro de la zona de alta seguridad tendrás que poner la cámara en la parte alta de las cajas que están cerca de la caseta y retirarte para que algún guardia entre o salga, cuando tengas el código, entra a la caseta y cuando estés arriba entra en la última puerta.



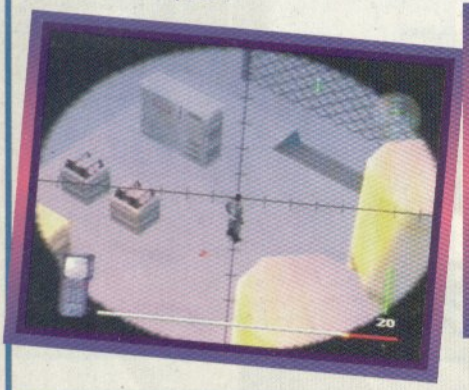

A continuación te mostramos algunas fotos como pequeño avance de lo que te espera más adelante ¡suerte!... Y no te rindas.

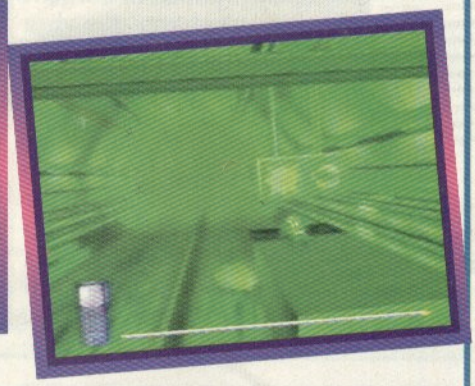
¿Dónde lo habremos visto antes?

¡Cuidado!




¡Qué no huya Phelps!



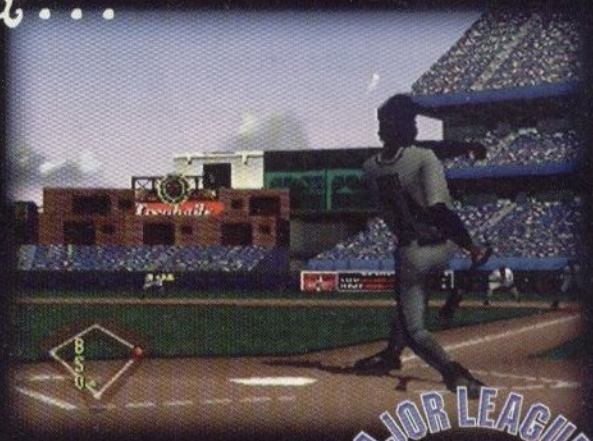


¿Más misiones?

Como te habrás dado cuenta, en este título no sólo se trata de eliminar a los enemigos, también tienes mucha aventura y si eres fan de la serie original o de la película te fascinarán los detalles que le han puesto (como la forma de juego entre otras cosas), sobre todo porque te obligará a investigar lo que debes hacer para pasar los niveles. Esperamos que lo disfrutes como nosotros, es 100% recomendable para la gente que gusta de títulos como Golden Eye, Turok y otros de primera persona, esperamos que Ocean e Infogrames hagan otro juego igual o la segunda parte, pero eso si igual de bueno.

© Mission Impossible es de Paramount Pictures. Y de Infogrames Entertainment

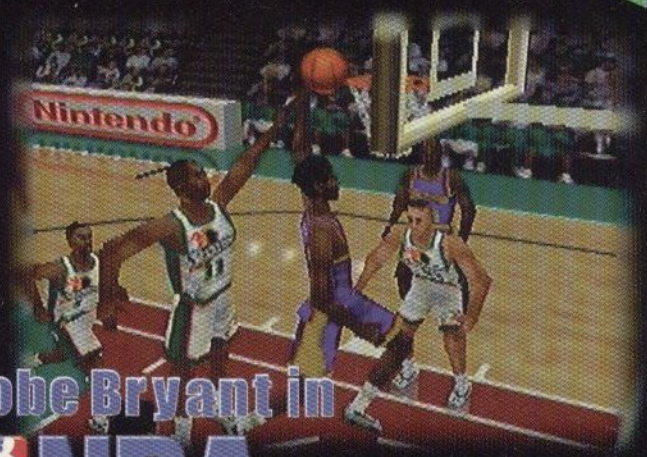
Ponte la camiseta...



1080° TenEighty SNOWBOARDING

MAJOR LEAGUE Baseball FEATURING KEN GRIFFEY JR

N SPORTS



Kobe Bryant in NBA COURTSIDE

WORLD CUP 98

GET N OR GET OUT

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

Probablemente para cuando leas esto, ya existan en el mercado algunas muestras del juego Street Fighter Zero 3 de prueba. La versión final es seguro que esté lista para finales de este mismo mes. Ahora ya tenemos toda la información referente a lo que tendrá este juego que mantiene la tradición de Street Fighter por al menos otros seis meses más (hasta que salga Street Fighter Zero 3 Gamma Plus). Karin no es el único personaje nuevo dentro del juego. Recientemente se acaba de anunciar que existirán 2 más, para un total de 25 personajes: Una chava luchadora de nombre R. Mika y Cody. La primera es un personaje original, pues es una muchacha que lucha enmascarada y a Cody muchos lo recordamos por su participación en Final Fight, con la diferencia de que ahora está a punto de salir de la cárcel donde estuvo por más de 7 años, por eso pelea con esposas y tiene el traje a rayas (sí, sabemos que eso va en contra de otras historias que ha utilizado Capcom en juegos anteriores, donde se menciona a este personaje, como en Final Fight II para SNES, pero eso es muy común en ellos ¿no?).

Obviamente, cada que aparece un juego de estos, las diferencias no son nada más en personajes, si no en modo de juego. SFZ 3 tiene innovaciones en su sistema de juego en comparación de los anteriores y ahora las veremos. Primero que nada se decidió agregar una nueva barra en la parte de abajo del indicador de energía del personaje, esta barra es la denominada "Guard" y disminuye conforme atacas a tu rival; una vez que se acaba, le rompes la guardia y estás a merced de un buen combo. Otra cosa que fue agregada es la forma en la que agarras a un rival. Antes se hacía manteniendo el control adelante o atrás y presionando un botón; ahora se mantiene lo de la posición del botón, pero la diferencia radica en que debes presionar los 2 botones al mismo tiempo en lugar de uno y si fallas, habrá una animación para eso. También podrás recuperarte de un ataque si presionas dos botones, los cuales varían dependiendo si estás en el aire o en el piso.

Sin embargo, el cambio más importante es la elección de tipos de sistema de juego al elegir a tu personaje (ISM System). En total existen 3 de ellos y son los siguientes: X ism.- es el sistema más simple de pelea, ya que en él sólo tienes un nivel de súper ataque y sólo puedes hacer uno de estos ataques (lo eliges antes de empezar el Round). La ventaja de limitarte de esta forma, es que el ataque será más poderoso de lo normal. Z ism.- Es muy parecido -por

no decir igual- al primer Street Fighter Zero, en donde tienes varios niveles de Súper Ataque y puedes ejecutar más de un ataque especial, pero no tienes el sistema de "Custom Combo". También dentro de este modo tienes la posibilidad de elegir el nivel del Súper Ataque que vas a hacer dependiendo del botón que presiones. El V ism es el sistema de pelea nuevo y no existe mucha información al respecto, pero en este sí podrás hacer los "Custom Combos", pero ¿A qué costo? Este juego también tiene sus reglamentarias mejorías en lo que a animación, música y gráficos se refiere, así que para los que aún gustan de los juegos de pelea en 2D tendrán próximamente mucho qué jugar, no sólo por el juego que mencionamos anteriormente, sino por otro que también está a punto de salir...

En este mes tenemos en esta sección un poco más de información acerca de un juego que cada año causa expectación, estamos hablando de Gals Panic 23... no, no es cierto, mejor nos evitamos problemas y vamos a hablar de King of Fighters 98 con la poca información que se ha dado hasta el momento.

Pero primero hablamos un poco de la versión '97. Como seguramente ya lo sabes, en aquel juego aparecieron varios personajes bastante interesantes, como Shingo Yabuki (quien pretende ser tan fuerte como Kyo Kusanagi); Ryuji Yamazaki, Blue Mary y Billy Kane, que entran al torneo por distintas razones, Ryuji por dinero, Billy para vengarse de los Bogard y de Iori Yagami y Blue Mary para investigar las intenciones de estos dos malechores (qué extraño pretexto, ¿no crees?) y Yashiro Nanakase, Shermie y Chris, los rockeros que quieren desquitarse porque Iori les robó la entrada a un concierto de Rock (aunque en realidad sus intenciones eran otras, ya sabes); además de Orochi (quien ha regresado para destruir a la humanidad), la fuerza que fue encerrada por los Kusanagi y los Yagami. El resto de los equipos de la versión 97 también tenían sus razones para entrar de nuevo a este torneo. Lo interesante del juego eran los finales, pues ahí podías ver la pelea definitiva entre Kyo e Iori; que ni Chang ni Choi iban a poder deshacerse de la tutela de Kim Kaphwan; que Takuma Sakasaki aún se siente Mr. Karate; cuando el loco Yamazaki va a cobrarle amablemente a Gesse Howard; que Ralph y Clark evitan que Leona se suicide; cuando Kyo le regala sus guantes a Shingo; o la destrucción de Orochi gracias al sacrificio de Kyo e Iori. Nosotros pensábamos que si iba a existir alguna secuela de King Of Fighters, esta prescindiría de Kyo y de Iori, pues supuestamente habían muerto y que el protagonista sería Shingo. También esperábamos que varios equipos iban a dejar de aparecer, como el Kim Team, el equipo de las mujeres o el Art of Fighting Team, sin embargo, ya tenemos noticias de lo que será la versión '98. El nombre definitivo de este juego será The King Of Fighters '98: Dream Match Never Ends.

Antes de continuar, te diremos que mucha de la información que obtuvimos son solamente rumores, sin embargo, como el juego está a punto de salir en Japón, creemos que ya no tendrá muchos cambios o que no será tan distinto a lo que estos rumores dicen. Al parecer, todos los equipos de la versión '97 reaparecen (sí, los nueve equipos íntegros, incluyendo a Yagami y a Shingo, pero tómalo como rumor) además de varios personajes de versiones anteriores, como Vice, Mature y Rugal, pero los únicos personajes "confirmados" son: ***New Face Team (Yashiro Nanakase, Shermie y Chris en versión normal y Orochi) Ikari Team (Leona, Ralph Jonse y Clark Steel) Phsyco Soldier Team (Athena Asamiya, Sie Kensou y Chin Gentsai).*** Fatal Fury Team ***(Terry Bogard, Andy Bogard y Joe Higashi) Iori Yagami*** Además del regreso de: ***USA Team (Heavy D., Lucky Glober y Brian Battler) Middle Age Team (Heidern, Takuma Sakasaki y Saisyu Kusanagi)*** Como te dijimos, si los rumores son ciertos, los equipos que encontrarás son: ***Todos los del KOF '97 USA Team Middle Age Team New Iori Team (Iori Yagami, Vice y Mature) Shingo Yabuki y Rugal Bernstein*** como individuales. Como puedes ver, el que mucho se despide, pocas ganas tiene de irse y como Kim Kaphwan y compañía nada más no se van, estamos en espera de "The Kim of Fighters". En cuanto a la historia, tal parece que en este juego se hace a un lado todo lo relacionado con Orochi, así que... no hay historia y sólo será un título tipo Mortal Kombat Trilogy, o sea que el juego reunirá a varios peleadores sin algún objetivo en particular. Hasta el cierre de esta edición, no tuvimos noticias de la aparición de nuevos personajes (¡qué mal!). El sistema de juego parece que será similar al del KOF'97, pues contará con la opción Advanced y Extra, aunque con algunos cambios que aún no sabemos que sean ciertos, como el hecho de que ya no serán tres cristales de poder en Advanced, sino cinco y que en Extra Mode podrás esquivar y contraatacar de la misma forma que en KOF'95. Como ha pasado con las versiones anteriores de este juego, no sabemos cuáles serán los jefes finales, si serán personajes nuevos o algo así, sin embargo, por ahí se dice que, dependiendo del equipo que elijas, Shingo aparecerá después del tercer Match y Rugal después del sexto... como que no es muy emocionante la idea, ¿no crees? A propósito, otro rumor dice que el Art of Fighting Team tendrá dos versiones, la clásica (KOF'94) y la actual. En cuanto al aspecto estético de los personajes, aparentemente no habrá muchos cambios, salvo en algunos como Kensou, King, Athena, entre otros. Las gráficas obviamente tendrán más frames, por lo cual la animación será mucho mejor que en las versiones anteriores; acerca de la música, aún no se sabe si sólo determinados personajes tendrán BGM o sí habrá uno por cada escena, pero los programadores de SNK, en la información que obtuvimos, aseguran que será la mejor música que han programado para alguno de sus juegos.

En resumen, no se sabe si estos personajes serán los definitivos o si habrá más. También nos enteramos que casi todos los personajes tendrán nuevos movimientos especiales y de desesperación; por cierto, de última hora nos enteramos que Rugal será el de KOF'94 en su segunda versión y no Omega Rugal. Desde nuestro punto de vista, no sabemos si está será la última edición de KOF, pues al parecer ya se les secó el cerebro a los programadores, pues hubiera sido muy bueno que sacarán a varios equipos del torneo y metieran nuevos, por ejemplo, hubiera sido muy buen equipo el de Jubei Yamada, Tung Fu Ru y Lee Pai Long, o Duck King, Bob Willson y Richard Meyer, o Geese Howard, Billy Kane y cualquier otro, o simplemente personajes nuevos para esta serie que, por su exitosa trayectoria, pensamos que merecía más este año).

Esperemos que la información que tenemos no sea la definitiva y que SNK tenga guardada por ahí una sorpresa, aunque por el tiempo que queda (este artículo lo escribimos antes de que el juego saliera en Japón, pero en estos momentos seguramente ya vimos el juego en su versión final), probablemente no habrá muchos cambios respecto a lo que los rumores dicen: "En México, se espera que la presentación de The King Of Fighters '98: Dream Match Never Ends sea en Octubre", así que por el momento sólo nos queda esperar, pero ya sabes... en cuanto tengamos más información, nosotros nos encargamos de enterarte.

# tops

## Mario Kart 64

**Luigi Raceway**
Pista: 01'31"71
**Jaime Paul Ruiz Caballero**
Vuelta: 00'27"65
**Jaime Paul Ruiz Caballero**

**Moo Moo Farm**
Pista: 01'18"89
**José Antonio Elizondo Esparza**
Vuelta: 00'25"47
**Denisse Elizondo Esparza**

**Koopa Troopa Beach**
Vuelta: 00'28"17
**Alejandro González Olivares**

**Frappe Snowland**
Vuelta: 00'05"73
**Jaime Paul Ruiz Caballero**

**Royal Raceway**
Vuelta: 00'35"56
**José Antonio Elizondo Esparza**

**Bowser Castle**
Pista: 02'00"38
**Denisse Elizondo Esparza**
Vuelta: 00'39"00
**José Antonio Elizondo Esparza**

**D.K's Jungle Parkway**
Vuelta: 00'06"50
**Jaime Paul Ruiz Caballero**

**Yoshi Valley**
Pista: 00'32"48
Vuelta: 00'09"33
**Carlos Arturo Elizondo Esparza**

**Banshee Board-walk**
Vuelta: 00'37"12
**Denisse Elizondo Esparza**

**Rainbow Road**
Pista: 04'02"97
**Carlos Arturo Elizondo Esparza**
Vuelta: 01'19"76
**José Antonio Elizondo Esparza**

## Diddy Kong Racing

**Ancient Lake**
Pista: 00'51"48
Vuelta: 00'16"45
**José Antonio Elizondo Esparza**

**Fossil Canyon**
Pista: 01'17"38
Vuelta: 00'25"08
**Denisse Elizondo Esparza**

**Whale Bay**
Pista: 00'58"48
Vuelta: 00'17"41
**Carlos Arturo Elizondo Esparza**

**Pirate Lagoon**
Pista: 01'06"73
Vuelta: 00'21"28
**Carlos Arturo Elizondo Esparza**

**Walrus Cave**
Pista: 01'43"13
Vuelta: 00'33"06
**José Antonio Elizondo Esparza**

**Treasure Caves**
Pista: 00'50"58
Vuelta: 00'16"20
**José Antonio Elizondo Esparza**

**Crescent Island**
Vuelta: 00'26"08
**José Antonio Elizondo Esparza**

**Frosty Village**
Pista: 01'23"61
Vuelta: 00'27"05
**José Antonio Elizondo Esparza**

**Star City**
Pista: 01'34"96
Vuelta: 00'31"10
**Denisse Elizondo Esparza**

**Spaceport Alpha**
Pista: 01'50"95
Vuelta: 00'35"90
**José Antonio Elizondo Esparza**

## Instrucciones

Para hacer más fácil el proceso de envío y revisión de los Tops, hemos diseñado unos formatos que van a servir mucho. Cuando quieras enviar Tops en un videocassette, incluye en tu carta la calificación del video (tiempo de inicio, tiempo final y contenido), TODOS tus datos (tanto en la carta como en el video) y una copia fotostática de los formatos (no vayas a mutilar la revista). En estos formatos llena solamente las casillas que sean necesarias, es decir, sólo incluye los tiempos que superen a los que hemos publicado e indica el nombre del poseedor del tiempo.

Conforme vayan saliendo juegos de carreras como F-Zero, iremos incluyendo los formatos correspondientes para que envíes en ellos tus tiempos. A partir de este momento, daremos prioridad a los Tops de MK64 y de DKR que vengan acompañados de estos formatos. En caso de que envíes fotografías, indica en el reverso de cada una de ellas el nombre del cartucho, la pista, el tiempo y tu nombre. Los Tops que sean de puntos o de otros juegos que no sean MK64 o DKR debes indicarlos en tu carta, tratando de seguir el mismo formato. Si sigues estas sencillas instrucciones nos ayudas mucho y los Tops estarán saliendo más seguido.

## Super Mario Kart

| | |
|---|---|
| **Ghost Valley 1:** | **1'06"79** |
| **Donut Plains 1:** | **1'18"50** |
| **Rainbow Road:** | **1'28"51** |

**Roberto Pérez Lamas**

## Mario Kart 64

| Pista | Tiempo Total | Nombre | Mejor Vuelta | Nombre |
|---|---|---|---|---|
| Luigi Raceway | ' " | | ' " | |
| Moo Moo Farm | ' " | | ' " | |
| Koopa Troopa Beach | ' " | | ' " | |
| Kalimari Desert | ' " | | ' " | |
| Toad's Turnpipe | ' " | | ' " | |
| Sherbet Land | ' " | | ' " | |
| Choco Mountain | ' " | | ' " | |
| Mario Raceway | ' " | | ' " | |
| Wario Stadium | ' " | | ' " | |
| Frape Snowland | ' " | | ' " | |
| Royal Raceway | ' " | | ' " | |
| Bowser Castle | ' " | | ' " | |
| D.K.'s Jungle Parkway | ' " | | ' " | |
| Yoshi Valley | ' " | | ' " | |
| Banshee Boardwalk | ' " | | ' " | |
| Rainbow Road | ' " | | ' " | |

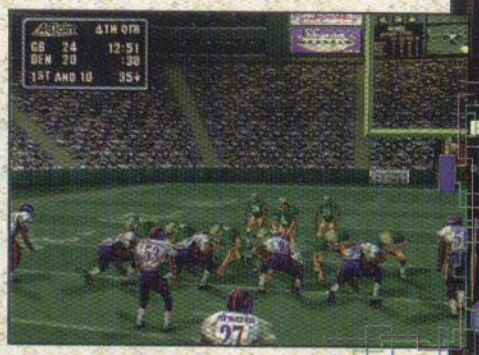
## Diddy Kong Racing

| Pista | Tiempo Total | Nombre | Mejor Vuelta | Nombre |
|---|---|---|---|---|
| Ancient Lake | : : | | : : | |
| Fossil Canyon | : : | | : : | |
| Jungle Falls | : : | | : : | |
| Hot Top Volcano | : : | | : : | |
| Everfrost Peak | : : | | : : | |
| Walrus Cave | : : | | : : | |
| Snowball Valley | : : | | : : | |
| Frosty Village | : : | | : : | |
| Whale Bay | : : | | : : | |
| Crescent Island | : : | | : : | |
| Pirate Lagoon | : : | | : : | |
| Treasure Caves | : : | | : : | |
| Windmill Plains | : : | | : : | |
| Greenwood Village | : : | | : : | |
| Boulder Canyon | : : | | : : | |
| Haunted Woods | : : | | : : | |
| Spacedust Alley | : : | | : : | |
| Darkmoon Caverns | : : | | : : | |
| Spaceport Alpha | : : | | : : | |
| Star City | : : | | : : | |

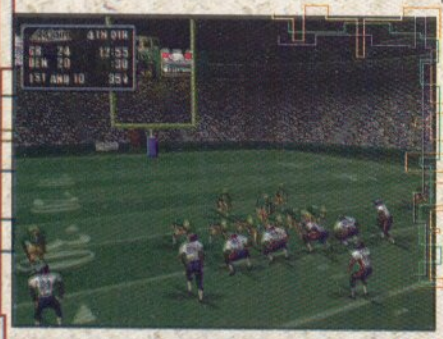
El segundo día del evento, Acclaim organizó una fiesta dentro de su stand después de la hora de cierre del Centro de Convenciones (si lo hubiera hecho antes, toda la gente del evento hubiera querido entrar y a los que estábamos adentro no nos hubieran tocado suficientes bocadillos) para presentar sus juegos de forma un poco más privada a la gente de prensa. Aquí pudimos ver y jugar los títulos que estará sacando al mercado en los próximos meses, inclusive pudimos hacerles preguntas específicas a los programadores acerca de cómo quedarán las versiones finales según lo que ellos tienen planeado.

## NFL Quarterback Club 99

La nueva versión de este ya famoso título de deportes viene en camino. El juego trae 31 equipos de la NFL, 6 clubes europeos y al equipo sensación de los Cafés de Cleveland. Los 30 estadios (que son la réplica de los originales) siguen igual y también trae 1,500 jugadores con sus habilidades y atributos reales. Lo que pudimos observar a pesar de que la versión que mostraron estaba muy preliminar, fue que las gráficas mejoraron de manera sustancial (si de por sí eran buenas) y siguen manejando la resolución de 640 x 480.

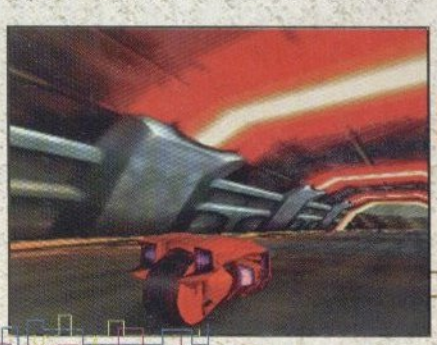


Básicamente las cosas que se mejoraron del primer NFL a éste, es que los personajes ya están hechos con una mayor cantidad de polígonos y por lo mismo se ven más definidos y el Frame Rate o número de frames por segundo aumentó de 30 a 60, así que ahora verás la acción más fluída (de hecho, estos son los dos problemas más graves que encontramos y que ya fueron arreglados ¡qué bueno!). La inteligencia artificial de los jugadores es totalmente nueva y la estrategia del juego fue realizada por el mismísimo coordinador ofensivo de los Jets de Nueva York, Charlie Weis. A este juego se le han incluído 250 nuevas animaciones hasta la famosa celebración de Merton Hanks llamada por él "Chicken Dance", el saludo de Terrell Davis y el "Punching Bag" de Ken Norton. Las jugadas son narradas por el comentarista de ESPN Mike Patrick y las llamadas a jugadas son por parte del comentarista de la CBS, Randy Cross. Las llamadas de los referees son por parte del oficial Jerry Markbreit (todos estos nombres muy probablemente son conocidos por los aficionados a este deporte). La gente de Acclaim nos comentó que se planea cambiar la mecánica de pase que antes era presionar el botón que está sobre el receptor a la hora de arrojar el balón; ahora se piensa usar únicamente el Stick. Cada equipo traerá su propio estilo de juego, por ejemplo tendremos la cortina de acero de los acereros o la ofensiva de la costa oeste de los 49es. Existe la opción de revivir los 32 superbowles anteriores. Por cierto, existirá una trivia para que puedas probar tus conocimientos del mundo de la NFL. Desafortunadamente sigue sin incluir el modo especial de competencia que había en los NFL QC de SNES y sólo habrá juegos de Football con sus respectivos modos de juego. Obviamente este título tiene muchas cosas nuevas interesantes, pero también se mantuvieron los elementos importantes del primero, como las tomas de cámara (ya hay más, la opción de comprar, intercambiar y hasta editar jugadores, etc.) El juego será compatible con el Rumble Pak y con el Controller Pak. Es bastante bueno ver que Acclaim no sólo hizo juegos buenos al principio, sino que las secuelas han mejorado de forma sustancial.



# Extreme-G 2

Después del éxito que tuvo el primer Extreme G, la gente de Acclaim ha decidido sacar la secuela que la verdad está mucho mejor (y eso que la versión que vimos estaba muy preliminar). Para empezar, el juego ya es más rápido (según, es el doble de rápido que el anterior) y trae nuevas motos con forma más aerodinámica (en total se contará con 16 vehículos) y además ahora sí conocerás a los conductores de estas motos (hombres y mujeres), detalle que le da más personalidad al juego. El filtro de neblina ha sido reducido y con esto se puede ver mucho más lejos, tal como sucedió con el juego de Turok. Las pistas son un poco más anchas y más largas y se mejoró la física para que sean más reales. Otra de las cosas que le incluyeron fue lo que la gente de Acclaim llama: "Powerslides" con lo que se pueden dar vueltas más cerradas y a mayor velocidad. En total habrá 12 pistas, cada una con 3 rutas diferentes lo que hace que en realidad haya 36 pistas. Al igual que todos los juegos programados por Iguana, Acclaim le pidió a Probe que programe este juego al máximo de definición, para que los gráficos luzcan aún más espectaculares. Otras de las cosas que se incorporarán a esta secuela es el hecho de tener un nuevo sistema de cámara para que no pierdas de vista la acción en ningún momento y algo que los programadores de Probe llaman "Picture in Picture" que es el hecho de ver un pequeño recuadro en alguna parte de la pantalla del juego para ver si alguien te está atacando por atrás y es que todavía utilizas armas para, de alguna forma, exhortar a tus rivales a que no se te acerquen mucho (por cierto, ya puedes acumular poder con algunas de estas armas y los efectos gráficos de éstas son excelentes). El modo de batalla ha sido mejorado y le han incorporado nuevas pistas. Un detalle que se está volviendo costumbre, es incluir al competidor fantasma en las pistas y así, puedas romper tus tiempos; aquí también puedes grabar a los fantasmas para que sigas usándolos después.



Otra de las cosas que se notan inmediatamente en el juego son las fuentes de luz; las armas al ser disparadas emiten luz que además de iluminar el escenario se reflejan en las motos. XG2 será un título más de carreras que logra soportar el modo de 4 jugadores simultáneos.

Este juego se planea sacar en Noviembre de este año.

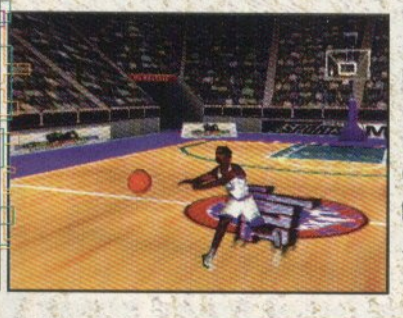
ACCLAIM SPORTS

## NBA Jam '99

Si estás esperando ver el clásico NBA Jam donde los partidos son dos contra dos, no existen muchas de las reglas de este deporte y donde los jugadores hacen maravillas con sus tenis al brincar hacia el aro, déjanos decirte que NBA Jam '99 es un título de basketball que no cumple con estas características. Sí, leiste bien, este juego ya no es el NBA Jam al que todos estábamos acostumbrados. Para empezar, en los partidos participan cinco jugadores por bando y se aplican las todas reglas rigurosamente. Ahora lo que tenemos es un título más de la onda simulación como NBA Courtside o NBA in the Zone. El juego contará con todos los equipos de la NBA y los jugadores tendrán sus habilidades de acuerdo a las estadísticas reales (o sea, lo que ya se ha vuelto un estándar en juegos de deportes con licencia de la organización que lo respalda).

Aunque la versión que estaban presentando era muy preliminar pues sólo se podía jugar en modo de tiros libres (y aquí, al tirar al aro de repente salía un jugador dando vueltas alrededor del aro), el demo mostraba a dos equipos (controlados por el CPU) jugando un partido y se podía ver que los movimentos de los personajes eran muy fluidos.

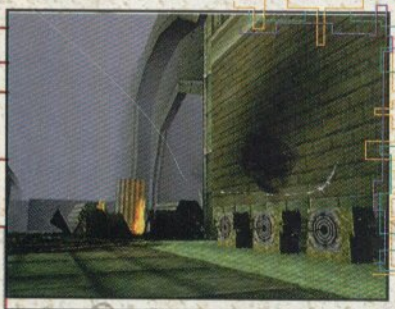
Al platicar con uno de los programadores, nos enteramos que le incluirán Cheat Codes que entre otras cosas, permitirán deformar a los jugadores; con estos Cheat Codes también podrás activar opciones especiales, como Super Dunk, que son las opciones básicas de los demás NBA Jam. Tal vez esté de más decirlo, pero los gráficos y el Motion Capture de son excelentes.

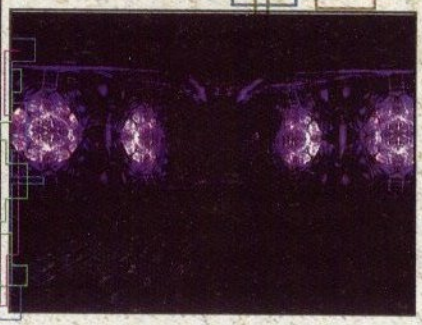


Qué bueno que Acclaim se está preocupando cada vez más por la calidad de sus juegos.

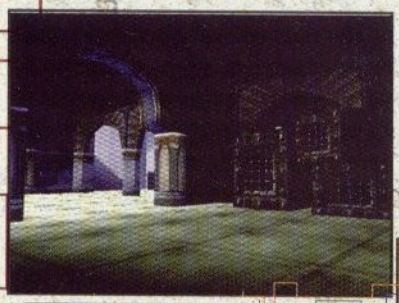
## Turok 2: Seeds of Evil

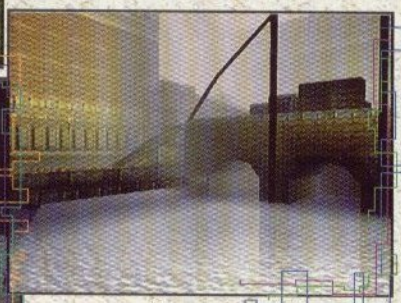
Este título es la carta más fuerte con la que cuenta Acclaim. Al ver el juego, lo que más llama la atención es la mejora que le hicieron en todos los aspectos. Rápidamente, la historia consiste en que Turok (Joshua Fireseed), después de derrotar a Campaigner en el primer Turok, ha tomado la decisión de destruir el Chronosceptor a toda costa, pues se trata de un arma muy peligrosa (ni modo, costó mucho trabajo encontrar todas las piezas de esta arma y ahora este tipo la quiere destruir) y no debe caer en malas manos. Para hacer esto, Turok se dirige al volcán más cercano y arroja el arma a su interior pero al hacerlo, la reacción despierta y libera a un demonio que se encontraba prisionero dentro del volcán. Como Turok no tiene absolutamente nada qué hacer, decide tomar la responsabilidad de atrapar a este demonio para volverlo a encerrar. El juego cuenta con 8 niveles, en donde podrás usar hasta 24 armas para enfrentarte a 45 diferentes tipos de enemigos, cada uno con inteligencia artificial propia y única.





Turok es un excelente juego, pero hay algunas cosas que a muchos videojugadores no les parecieron y que la gente de Iguana se preocupó por mejorar para esta secuela; la primera y más importante era el efecto de neblina que había y que relamente resultaba excesiva, esto tal vez suene como a prefacio para decir que ese problema fue resuelto, pero no del todo: Turok 2 aún conserva ese efecto de neblina para minimizar (o justificar) que los edificios y cosas aparezcan al fondo, pero definitivamente es notable que trabajaron bastante en ese aspecto y ahora tu rango de visión ha mejorado considerablemente (o también podemos decir que los campesinos de The Lost World ya tomaron consciencia y ya no queman tantos pastizales). Obviamente hubo una mejora muy notable en cuestión de texturas y es que ahora los escenarios están más llenos de detalles, como podrás observar en las fotos que tenemos en este reporte (de hecho, en la presentación que nos hizo la gente de Acclaim, pudimos ver escenaios que se supone serán de los últimos niveles y pudimos ver cosas que no se han logrado en ningún otro juego para ningún otro sistema y que lo hagan en tiempo real, como unas ventanas translúcidas en una nave alien o la animación de unos gigantescos tentáculos). Otra de las cosas que le hicieron falta al primer Turok era el hecho de que pudieran jugar más de 2 personas de forma simultánea, y para darle gusto a todos los videojugadores que querían eso, Turok 2 tendrá un modo de multijugadores (4 personas). En este modo tienes dos formas de jugar: La primera es en la que compiten todos contra todos y la segunda es la de hacer equipos (como en otros títulos de este tipo, existirán escenarios especiales para el modo de juego de Vs). Ya que estamos viendo las cosas nuevas que tiene Turok, pudimos checar un efecto muy padre y es que si te has fijado en el diseño del personaje, éste tiene un lente que parece inútil en su frente, pues bien, este lente sirve ahora para ver de lejos y así atinarle a algunos enemigos que estén en lugares estratégicos; este efecto nos recuerda mucho al de algunas armas de Golden Eye 007, pero aquí lo programaron para que puedas ver a mayor distancia. Ahora la música en Turok será mucho mejor, bueno, eso fue lo que dieron los programadores y es que en las islas en las que se mostró este juego no se podía oir nada, tal vez porque los monitores no tenían sonido o porque aún no estaba programado como en Zelda, pero esperemos que esto sea cierto, pues el primer Turok no se distinguía por tener una música muy brillante que digamos. Obviamente, los programadores (sobre todo David Dienstberg, líder del proyecto), querían impactar a todos en la fiesta de Acclaim por lo que hicieron una demostración del juego y exhibieron (a discreción) algunos detalles que tendrá.

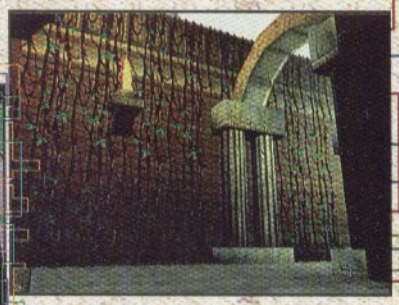




En los cielos de algunos niveles, si volteas hacia arriba, puedes ver unas aves volar en círculos; a estas aves puedes dispararles y -según David- tendrás la posibilidad de tumbarlas, a diferencia del primer Turok en el que los Pterodáctilos sólo estaban de adorno. Una de las armas de Turok es un lanza-llamas que la verdad está muy padre, ya que al disparar, se ve muy real el efecto de la llama (por cierto, la llama es una fuente de luz pues mientras avanza, va iluminando el camino).

¿Recuerdas todas las rutinas que tenían los enemigos en Turok cuando éstos eran alcanzados por un disparo antes de caer fulminados?...

Ahora Turok 2 tiene nuevas rutinas y algunas son más espectaculares (de hecho se aumentó la cantidad de sangre que les brota a tus enemigos al ser alcanzados por algún disparo y mencionamos esto en particular, porque el efecto de la sangre quedó muy bien) y en general todos los elementos de este juego son muy realistas.

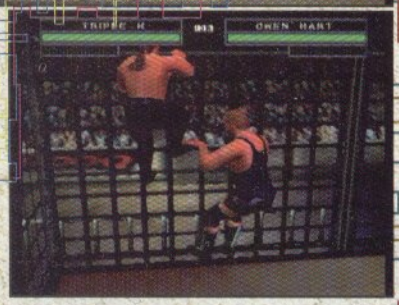


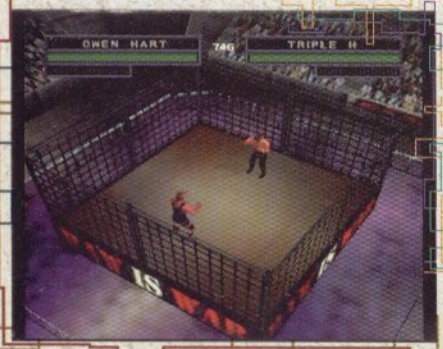
Definitivamente, este es un título que vale la pena esperar y jugar aunque no seas aficionado a este género.

Esperemos que esté listo para su fecha prometida a mediados de Octubre.

## WWF War Zone

Es un título de luchas y de lo que se mostró podemos decirte que está quedando muy bien. Para empezar te ponen sillas dentro del ring para que la violencia no se haga esperar, aunque quién sabe si esto se quede en la versión final. El juego maneja el medidor de energía de forma muy interesante. Primero empiezas con toda tu energía llena y de color verde y conforme te van pegando y maltratando, irá bajando la barra de energía, pero si evitas ser pateado y golpeado por unos momentos, la barra se llenará poco a poco. Ahora, conforme el tiempo pase y los jugadores se vayan cansando, el color de la barra irá cambiando de verde a amarillo y de éste a rojo, así puede que hayas recibido muchos golpes y de repente te dediques a huir, pero por mucho que hayas descansado y tengas tu barra llena, el color de ésta no se recuperará. Mientras estás peleando puede que recibas un sillazo o que te caigan encima desde la tercera cuerda, por lo que quedarás inconsciente y tu barra se volverá azul y estará totalmente llena. Para levantarte tendrás que apretar todos los botones rápidamente, como en cualquier juego de luchas, pero a diferencia de los demás, aquí sí puedes ver cuánto te falta para levantarte, ya que conforme presiones los botones, la barra azul se irá haciendo más corta. El juego cuenta con muchas llaves que aprenderás a hacer en el modo de Práctica, donde te muestran la combinación de botones que debes hacer para ejecutar correctamente los agarres. En total existen más de 300 movimientos diferentes y llaves finales que podrán ejecutar los 15 peleadores profesionales de WWF que puedes elegir al principio y decimos al principio porque también existen peleadores secretos. Este título lo podrán jugar de 1 a 4 jugadores de forma simultánea y las incidencias de la pelea estarán narradas en tiempo real (como en ISSS 64 y 98) por los dos comentaristas oficiales de WWF: Vince McMahon y Jim Ross.

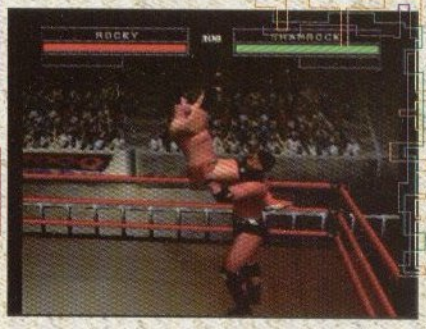


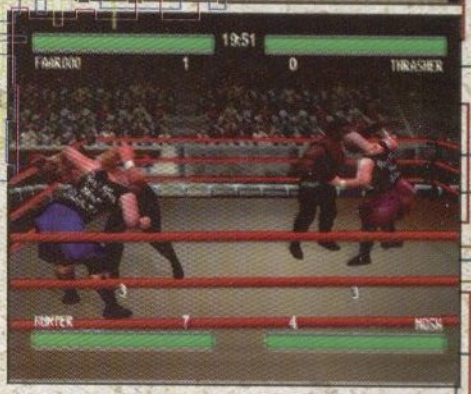



Los gráficos tienen los estándares de definición de los otros juegos de Acclaim, así como lo que se refiere a la cuestión del Motion Capture y las Texturas de los peleadores.

Otra de las opciones que pudimos ver fue la edición de luchadores.

Aquí tardas más tiempo en ponerle ropa al nuevo luchador, que asignándole los atributos de fuerza, altura, peso, rapidez, etc. Para empezar tienes que seleccionar la zona del cuerpo que vas a editar (cabeza, pecho, cintura, piernas, pies, manos) y luego elegir la ropa que vas a editar, por ejemplo en el caso de la cabeza puedes ponerle gorra al peleador, tienes que escoger el tipo de barba o bigote, la cara que tendrá e inclusive hasta si va a usar lentes, aretes o tatuajes y el tipo de éstos. El juego cuenta con 9 diferentes modos de juego que son WWF Challenge, Vs., Tag Team, Co-op Tag Team, Steel Cage Matches, Weapons Match, War Mode, Gauntlet y Royal Rumble. Una cuestión que le da mucha importancia al juego es que existan muchas tomas de cámara de la pelea, para dar una mayor impresión de que estás viendo una lucha por TV (los movimientos de cámara que pudimos ver de la versión preliminar eran muy buenos y nos mencionaron que le incluirían aún más).




Se supone que este juego estará disponible a principios de este mes, así que pronto tendremos un análisis más a fondo de este título.

Además de los títulos que aquí mencionamos, Acclaim tiene en su lista de juegos a futuro los siguientes para el N64: Re-Volt, Shadow Man y South Park.

Y para GB:
Bust-a-Move 3
NBA Jam 99
Turok 2: Seeds of Evil.

## ACTIVISION, INC.

* Fotos de la versión de PC

Bien, Activision es una de las compañías que se había mostrado ausente en lo que es la elaboración de juegos para el N64 y en este show mostraron un par de títulos con los que apoyarán a este sistema de 64 Bit. El primero de ellos es la secuela del famoso juego para computadoras "Quake" Como recordarás, la licencia de este producto para consolas caseras antes le pertenecía a Midway, pero las cosas cambian y ahora le toca probar suerte a Activision con este juego. En el Stand de Activision tuvimos la oportunidad de ver una versión bastante preliminar del juego en cuestión, pero vale la pena mencionar que a pesar de que apenas llevaba el 15% de desarrollo, prometía muchísimo más que la versión que lanzó Midway. Para empezar, la definición de los gráficos aumentó, haciéndolos en consecuencia más definidos. Los enemigos se mueven con mayor naturalidad y la movilidad del juego es excelente, ya que es por naturaleza más dinámico que su precedente. Además de eso existen armas nuevas y los disparos y explosiones de éstas, generan fuentes de luz en las paredes. Pues bien, sólo habrá que esperar para ver qué tal les queda esta nueva versión de Quake. Sin embargo éste no es el único título que se encuentra preparando esta compañía para el N64.

En sus planes futuros tienen un proyecto de nombre Nightmare Creatures, un juego de Acción/Aventura del cual estaremos hablando más a fondo en nuestros próximos números, ya que este título también promete bastante.

## Air Boardin' U$A

## ASCII Entertainment

ASCII es una compañía que su fuerte han sido más los controles que los videojuegos, pero eso no le impide que también los produzca para el N64 y con conceptos muy interesantes. Ya anteriormente analizamos el juego de Aero Gauge de esta compañía y en este evento pudimos ver que próximamente planean lanzar para este sistema el juego de Air Boardin USA. Este es a grandes rasgos un juego de "skate boarding" o como se diría en buen castellano "con patineta" pero dentro de una atmosfera muy futurista, ya que las tablas no tienen ruedas como las normales, sino que están flotando en el aire. El gran chiste de este juego es hacer lo mismo que haces con las tablas normales, pero gracias a los avances de la tecnología, podrás tomar impulso desde el costado de un edificio y ejecutar un 1080° a unos 30 metros de altura.

Existen diferentes modos de juego que involucran a una o dos personas de forma simultánea, sin embargo el juego se basa más en hacer acrobacias, que en alguna carrerita como en el título 1080° de Nintendo.
En las próximas ediciones de Club Nintendo, tendremos el análisis de este juego (¡¡Sí!!, ¡No nos podíamos quedar sin decir eso!)

## ATLUS

Este licenciatario no presentó nada en el evento, sin embargo se anunció que su único juego hasta el momento, Snowboard Kids, próximamente tendrá una secuela. ¡Sí! en un futuro -no sabemos si muy lejano- veremos Snowboard Kids II.
Esperemos que logren superar en mucho, para el bien de los videojugadores, lo que lograron con el primero.

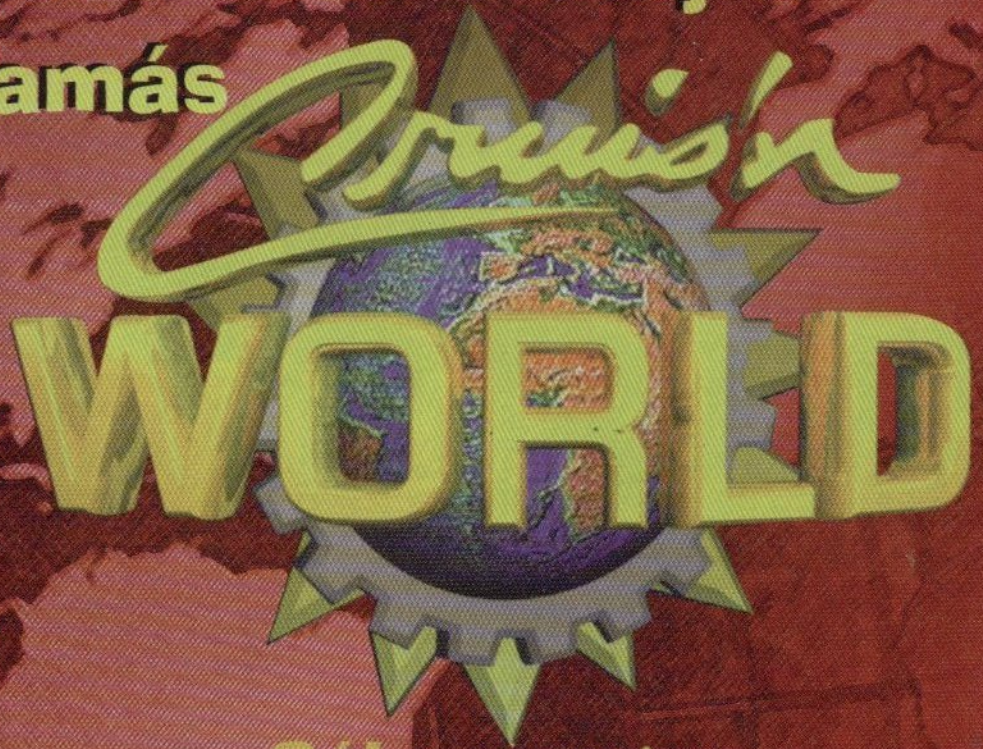
## Crave Entertainment

Está compañía probó suerte en el mercado, con el juego de Robotron 64. Ahora en el Show mostraron algunas sorpresas; primero que nada, que ya están trabajando en tres juegos para el N64. Otra de las sorpresas es que han firmado un acuerdo para poder distribuir los juegos que produzca la compañía Natsume en nuestro continente y que no son pocos. Pero bueno, de los juegos de Natsume, hablaremos en su oprtunidad, ahora veremos los que está produciendo Crave.

## Milo's Astro Lanes

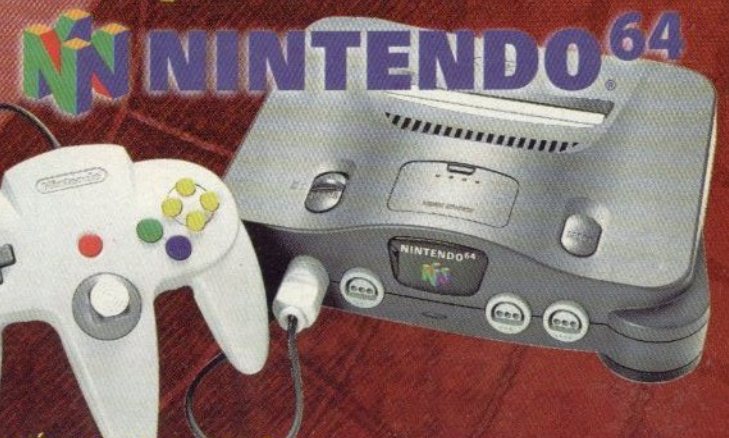
Este título está muy interesante, ya que aquí juegas boliche pero de una manera poco usual. El juego se lleva acabo en el espacio exterior y los jugadores son seres muy extraños. Las reglas de los bolos se aplican aquí a la perfección con la pequeña diferencia de que al lanzar la bola no es seguro que llegue a su destino, ya que existen obstáculos como rayos láser o agujeros que

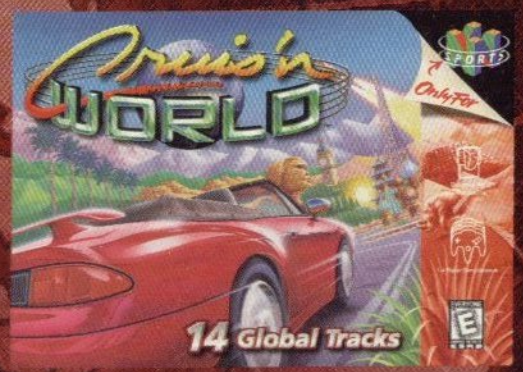
# Aventúrate por el mundo en la mejor competencia que jamás hayas vivido.

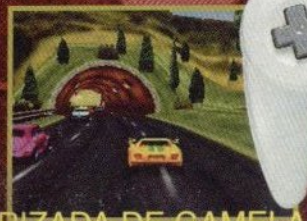



- EGIPTO
- ITALIA
- MÉXICO
- AUSTRALIA
- AFRICA

Sólo para tu



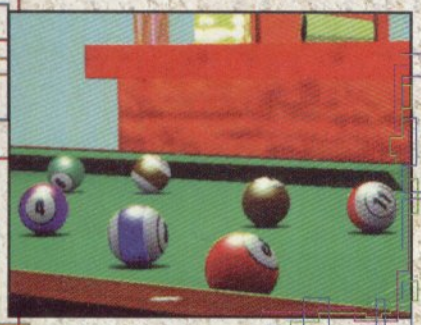


BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

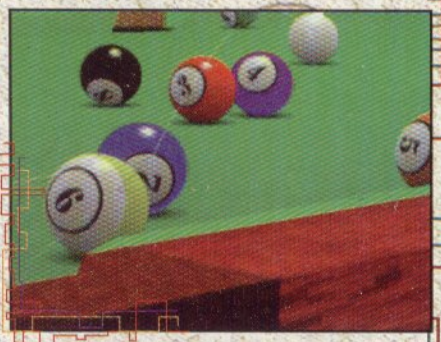
eliminan o desaparecen tu bola de boliche. A pesar de que este deporte siempre ha sido más divertido jugarlo de verdad, esta adaptación no está nada mal, de hecho dos de nuestros jugadores se quedaron picados en el stand de Crave hasta que terminaron toda la ronda (Nota del editor: Y ahora están desempleados).

En este juego, conforme vayas avanzando, podrás obtener nuevos personajes (como siempre, cada jugador tendrá diferentes tipos de características) y nuevos escenarios que como ya dijimos, son bastante anormales ya que existen mesas en zig-zag, mesas con topes o con vueltas en "U".
Este título tendrá tres modos de juego que son: Liga, Puzzle y el modo de multijugadores.
Se planea que salga para Noviembre de este año y ya estaremos hablando más extensamente de él, ya que vale la pena analizarlo a fondo.

## VR Pool 64

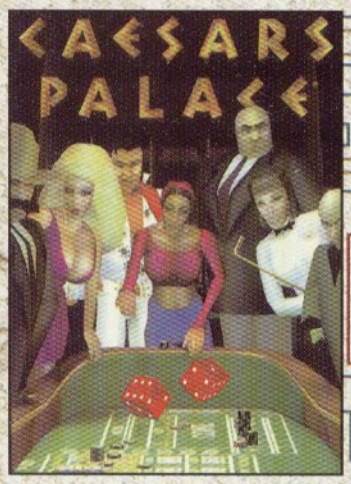


Y siguiendo con los juegos de apuestas, para Noviembre los amantes del billar podrán disfrutar de este título. Gracias a las capacidades del sistema, este juego tendrá las leyes de la física muy bien aplicadas al juego.
Uno podrá seleccionar de entre 9 tipos diferentes de juego: Bank Pool, 9-Ball, One Pocket, 8-Ball (con las reglas americanas, inglesas o de la BCA), etc. Existirán tres niveles de dificultad que son Amateur, Profesional o Campeonato, o sea, difícil, muy difícil e increíblemente súper difícil.
Nos comentaron que este título traerá muy buenos efectos de luz en tiempo real para que uno pueda disfrutar de unas gráficas de lujo. Se manejará cualquier tipo de perspectiva para que puedas hacer tus tiros lo más preciso posible y tomar decisiones sobre la dirección que debe tomar la bola para lograr su objetivo. Con lo poco que pudimos observar, realmente creemos que va a quedar muy padre este título y vale la pena echarle un ojo. Por cierto, como comentario adicional a este juego, originalmente estaba siendo producido por Interplay, pero al parecer Crave está agarrando lo que puede para comercializar y serán ellos quienes se encarguen de distribuirlo. ¡Cosas de la vida!



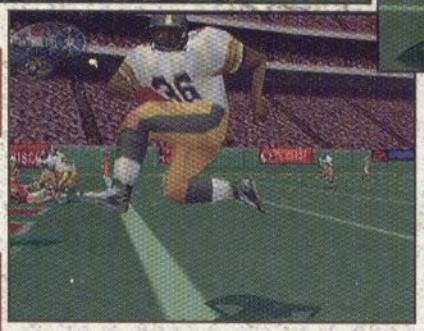
## Caesars Palace

Definitivamente este juego está enfocado más para jugadores de edad adulta que para el promedio, y es que en él, nos adentraremos al mundo de las apuestas en el famosos casinos Caesars Palce de Las Vegas. Entre los juegos de azar que traerá este título y que simula el área de casinos de este hotel en Las Vegas, están la Ruleta, Black Jack, máquinas tragamonedas, Póker (que viene en dos variedades), Keno, etc. Uno podrá pasearse por este lujoso casino para poder ir al juego de azar que más te llame la atención. Durante tus paseos de un lugar a otro podrás platicar con la gente del lugar para que te den información sobre en qué juegos es muy difícil ganar o en cuáles puedes apostar grandes cantidades de dinero sin arriesgar demasiado. Este título tendrá dos modos de juego, el de varios jugadores donde podrás apostar contra tus cuates y el de aventura donde tienes que ir a apostar contra otras personas controladas por el CPU, tienes que estar consiguiendo información y haciendo otras cosas como ir de compras a la tienda de regalos de este lujoso hotel. La gente de Crave nos comentó que planean la salida de este título para Enero del año próximo.

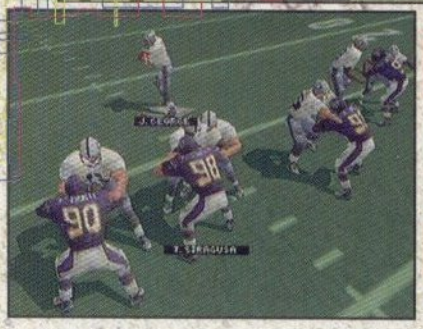


Además de World Cup 98, juego que ha causado gran sensación por lo bien logrado que está y del que no vamos a mencionar nada aquí porque ya lo hemos hecho en otros números, EA presentó 3 títulos de deportes para el N64.

## Madden NFL 99



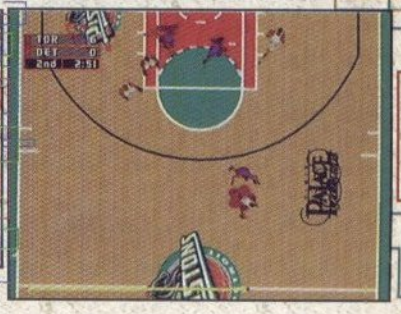
Algo que no podría faltar era la contraparte de QB Club, lo que nos obliga a analizar ambos juegos a manera de comparativo para cuando salgan. Sin embargo, vamos a decirte rápidamente qué es lo que caracteriza a este juego de las versiones anteriores. Para empezar, la interface de un sólo botón es una ventaja significativa del juego ya que para arrojar pases, centrar el balón, taclear, esquivar golpes, etc. sólo requieres del uso de un botón. Esto hace que la forma de juego sea muy sencilla sobre todo para jugadores novatos. Otra de las cosas que traerá este título son más de 100 equipos de la NFL, tanto equipos de años anteriores que en total suman 85, como de la actualidad (los 30 que actualmente hay). No incluye a los equipos especiales que están escondidos en el juego y que para obtenerlos no hay que buscarlos en las gradas sino que tendrás que poner claves o ganar el Super Bowl. Los 30 estadios son modelos reales de los verdaderos, cosa que sería imperdonable omitir. Los partidos siguen siendo narrados por John Madden. Las gráficas fueron mejoradas junto con la inteligencia artificial de los jugadores. Algo que nos llamó la atención, aunque no se trate de la versión de N64, es que para la versión de PC se planea que se pueda jugar por varias personas vía modem, LAN (redes de área local) e Internet. Sin lugar a dudas algo que le ayudará bastante a este título con la competencia que habrá de juegos de la NFL dentro de los próximos meses, es precisamente eso: Que ahora sí contará con la licencia de dicha organización y podremos encontrar los equipos reales y los nombres de los jugadores de esta liga. Definitivamente tendremos que hacer otro comparativo.

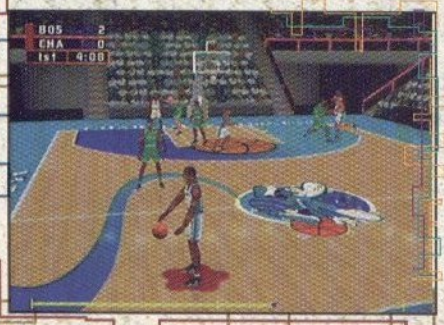


## NBA Live 99

La línea deportiva de EA no podría estar completa si no se incluyera el juego de 64 Bit de la serie NBA Live, en este caso, éste es el que corresponde al año 99. Definitivamente es un título enfocado más que nada al género de simulación que al de Arcade. Una cosa que está de más decirla -pero hay que hacerlo- es que tiene la licencia de la NBA y por lo tanto veremos a los equipos de la NBA, así como a los jugadores de esta liga (de hecho, muchas de las caras de los jugadores profesionales fueron capturardas para ser incluídas en los modelos y hacerlos aún más realistas).

Además, veremos a los equipos totalmente detallados en sus uniformes (incluyendo el "del domingo") así como los estadios donde juegan, también representados de la manera más fiel posible.

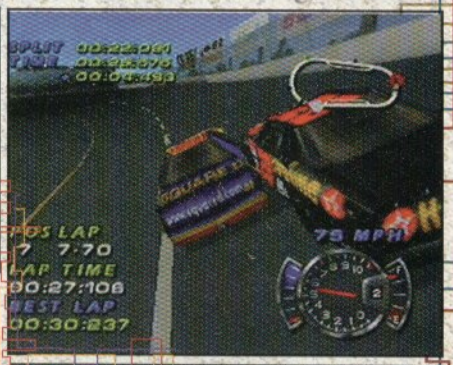


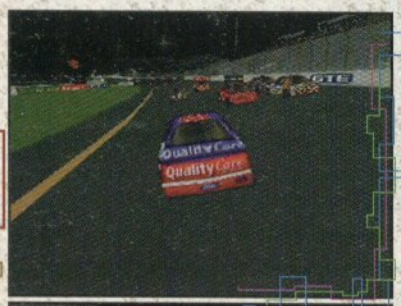


Las tomas de cámara son muy dinámicas, lo que permite puedas ver el juego desde cualquier ángulo sin perder detalle. Como en todos los juegos de EA, los movimientos han sido capturados por jugadores profesionales para darles mayor realismo. Los programadores han trabajado en mejorar la inteligencia artificial para hacer de éste, un juego que tenga bastante reto (y si es el equivalente a la inteligencia artificial de FIFA World Cup, entonces tendrá un buen reto). De las opciones novedosas, existe una que te permite crear un equipo de ensueño intercambiando jugadores y entonces así, inscribirás a tu equipo en la liga (la cual también podrás modificar a tu antojo). También podrás editar jugadores, como en otros juegos de basquet, para incorporarlos a tu liga fantástica. Este juego podrá ser jugado hasta por 4 personas de forma simultánea. Definitivamente un excelente título que entra a la competencia con los juegos de deportes de Acclaim, quienes tampoco están haciendo las cosas nada mal.

## NASCAR 99

Para este título de carreras se contará con 18 pistas oficiales de NASCAR. Habrá 31 pilotos de NASCAR que actualmente compiten como Bill Elliott, Ernie Irvan y Jeff Gordon entre otros. Durante el juego se escuchan comentarios al estilo televisivo (si quieres saber quiénes son los que narran pues son Benny Parsons y Bob Jenkins). Cuando juegas tú contra la computadora en modo de campeonato, estarás compitiendo contra 30 vehículos más, Esta cifra disminuye a 6 cuando se enfrentan dos jugadores. Por cierto, existe un modo de multijugadores donde se pueden enfrentar 4 personas.

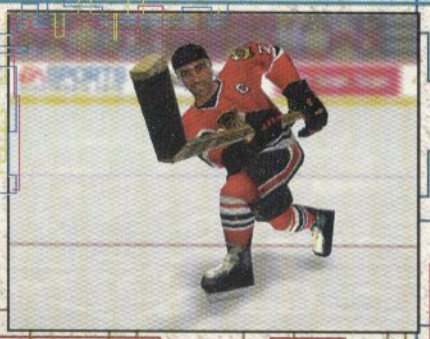


Lo que diferenciará a este juego de otros títulos de carreras que hay ahora y que saldrán en el futuro, es que contiene muchos elementos de simulación y que aquí compites en pistas y no en circuitos de terracería o al aire libre como en los demás juegos de carreras.
Este título saldrá a la venta en los próximos meses de este año.

## NHL 99

¿Y qué te podemos decir de este título cuando siempre es lo mismo en cuanto a las características básicas? Todos los equipos oficiales de la NHL están presentes, las estadísticas de los jugadores son reales, los 27 estadios de hockey están modelados a semejanza de los reales, etc. Sin embargo, existen cosas que son nuevas como la animación de los jugadores y de los porteros; para esto se le pidió a Mike Sillinger, centro de los Flyers de Philadelphia, a varios de los jugadores del equipo de Vancouver y al portero de las Panteras de Florida, John Vanbiesbrouck que sirvieran de algo



y modelaran para la captura de los movimientos de los personajes. Se le han agregado jugadas que pueden llamarse durante el juego (jugadas de pizarrón).

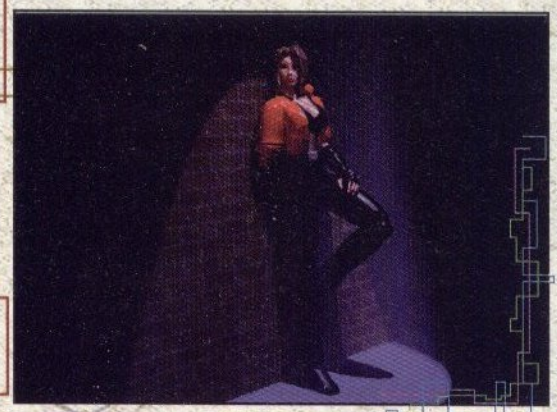
También agregaron 18 de los mejores equipos a nivel internacional como la escuadra de la República Checa. Los partidos son narrados por Bill Clement que es la persona que narra los partidos para ESPN. Junto con los modelos de los estadios, que incluyen letreros de campeonatos y jerseys retirados, se han incluído tomas aéreas de la parte exterior del estadio y de la ciudad. Este juego saldrá al mismo tiempo que Madden 99, o sea en los próximos meses. Seguramente ahora que los partidos de Hockey de esta liga han comenzado a ser trasmitidos por la TV abierta, muchos videojugadores más se interesarán por títulos de este deporte, que los que había en años anteriores.

## Eidos

Eidos es una compañía que ha crecido muy rápido y su llegada al N64 era inminente.
En este Show sólo mostraron un juego de los muchos proyectos secretos que tienen ahora bajo desarrollo.

### Fighting Force 64

Fighting Force 64 es un título de peleas que nos recuerda mucho esos juegos que salieron en una buena cantidad para el SNES en sus primeros 3 años de vida y en los que elegías a un personaje de varios disponibles, con diferentes características cada uno y salían a la calle a enfrentarse a una banda como de 1,543 malvivientes. Bueno, en este juego las bases son las mismas, pero obviamente existen cuestiones que le sacan provecho al poderío gráfico del N64. Primero que nada aquí interactúas con lo que está a tu alrededor: Puedes valerte de cosas y elementos que estén en los escenarios para ayudarte en la lucha. Ahora ya no tendrás que cuidarte de los ataques de tus enemigos sólo en un plano (como sucedía en esta clase de juegos para 16 Bit) pues ahora, como la vista del escenario cambia constantemente, tendrás que cuidarte de los ataques de tus rivales que pueden venir de cualquier lado. Fuera de esas mejoras, este título está lleno de los elementos clásicos que mencionamos al principio. Puedes hacer llaves, golpear a tus rivales, recuperar energía comiendo cosas que encuentres tiradas... en fin, detalles que ya estábamos empezando a extrañar, después de que ya los habíamos alucinando por tantos juegos en los que los vimos.



## Electro Brain Corp

Realmente fue una gran sorpresa para nosotros encontrarnos con que esta compañía a la que creíamos desaparecida, está trabajando en la comercialización del juego Dual Heroes para N64. Aquí no abundaremos en detalles de este título, ya que tenemos un análisis de él, mucho más completo en este número de la revista, así que si quieres conocerlo, échale un vistazo.

## Robotech

## Gametek

¡Vaya que si este juego se ha retrasado bastante!
Nosotros esperábamos ver una versión más completa del juego en este evento y lo que llegamos a ver fue una muy parecida a la que nos mostraron el año pasado. Realmente no hay mucho que agregar a lo que hemos mencionado con anterioridad de Robotech.
Sin embargo, algo que sí nos sorprendió es que Capcom se encontraba en pláticas con Gametek, para estudiar la posibilidad de que Capcom distribuyera este título ¿te imaginas?

## Infogrames Entertainment, Inc.

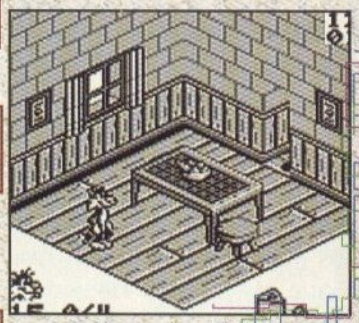
Ocean prácticamente ha cambiado su nombre al de Infogrames, sin embargo las políticas y los juegos prometidos siguen en pie. De hecho, esta compañía mostró cosas que llamaron nuestra atención como:

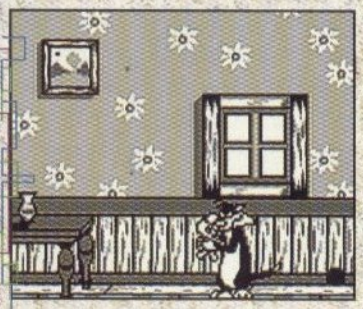
## Space Circus

Ocean/Infogrames está trabajando en varios títulos para el N64, el primero que pudimos ver fue Space Circus. Es bastante notorio que este juego es del nuevo género de aventura en un mundo donde puedes andar libremente, como muchos que han salido con anterioridad para este sistema. La trama de Space Circus es la siguiente: Tú controlas a un personaje de nombre Starshot, quien trabaja en el Space Circus, un lugar en el que se presentan criaturas de todo el universo en exhibición permanente. Tú misión es investigar a lo largo de los 7 mundos que tiene este juego, qué tipo de seres son los que se podrían unir al circo, según las instrucciones de tu jefe. Para ese objetivo, este personaje podrá disparar y volar en ciertas ocasiones, gracias a los ayudantes que siempre lo están siguiendo. Los gráficos de este título tratan de ser caricaturescos y en ciertos momentos lo logran, pero aún les falta experimentar un poco a los programadores de Infogrames para lograr lo que otras compañías han hecho.

Sin embargo, el juego no es nada malo, de hecho tiene un reto muy bueno para quienes dicen terminar los juegos muy rápido, pues los mundos son bastante grandes y existe una amplia variedad de personajes a encontrar (más de 300), además no todo el juego se trata de estar disparando, saltando y colectando monedas especiales, pues en algunos niveles hay que resolver algunos "acertijos" para lograr tu cometido.
Los efectos gráficos también son buenos, quizá no los más elaborados que se hayan hecho hasta el momento para el sistema, pero son buenos.

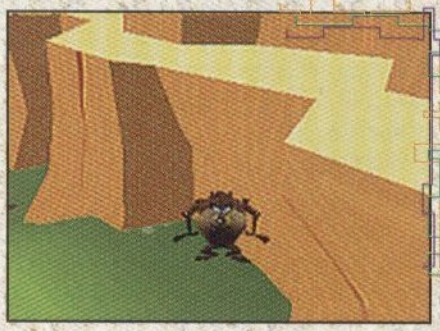
Algo muy rescatable del juego es la música, pues se decidió usar el género del Rock para ambientar todos los mundos. En fin, si disfrutas de esos juegos al estilo Mario 64, en los que hay que explorar para salir adelante, seguro que este título será de tu agrado.



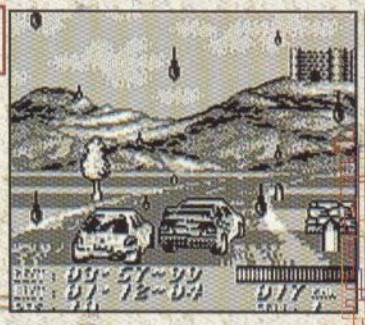


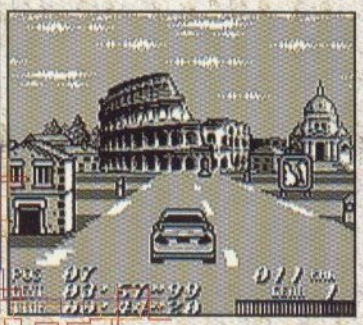
Entre los proyectos que Infogrames está preparando para el futuro, los que más llaman nuestra atención son los que hay de los personajes de los "Looney Tunes" de la WB. Para el N64 están preparando 3 juegos: Duck Dodgers in the 3rd 1/2 Dementia (este juego está programado para el DD64), Looney Tunes Space Race (programado por Paradigm) y Tasmanian Express. Aunque no todos los juegos son para el N64, ya que también están desarrollando (dentro de esta misma serie), un juego para GB de nombre Tweety and Sylvester: I Taw a Puddy Tat.

Este juego es de perspectiva "Isométrica" y nos recuerda títulos como Equinox, en donde tienes que ir avanzando y resolviendo problemas para pasar de cuarto a cuarto con el fin de localizar a Tweety y poder comerlo (obviamente el personaje principal es Sylvester, a quien por cierto le deseamos mucha suerte en su misión). Además de este tipo de escenarios, también existirán escenas de Bonus Rounds del tipo de carreras.



Otros proyectos de esta compañía y que no tienen nada que ver con los Looney Tunes son los juegos de V-Rally (juego de carreras tipo simulación) tanto para el N64 como para el GB y el juego Jest, el cual es también de aventuras más o menos del estilo de Space Circus pero con una trama totalmente distinta, además los gráficos son de un estilo un poco más obscuros, lo cual contrasta bastante con el diseño de los personajes, los cuales hasta cierto punto parecen muy tiernos.



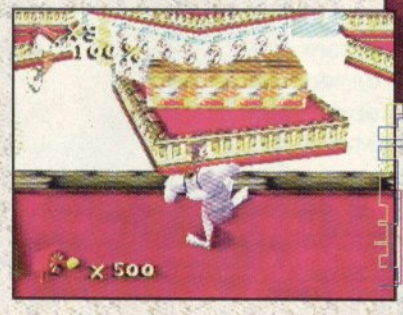


Además de los juegos presentados, Infogrames también mostró en su Stand los juegos de Mission: Impossible y GT 64. Si quieres conocer más a fondo estos títulos, te recomendamos leer los amplios análisis que tenemos en esta revista.

## Earthworm Jim 3D

Interplay

Realmente es muy difícil imaginarse que un personaje que era el "icono" de cómo se debía hacer un juego en 2D llegue al mundo de los gráficos poligonales y no pierda el sentido del humor y sobre todo la diversión que caracterizaba a sus juegos, pero así es: EarthwormJim está a punto de llegar al N64 en un juego tan loco como los anteriores. Pero lo que hace aún más difícil de creer, es que conserva todos estos elementos característicos y eso que no está siendo programado por Shiny Interactive, sino por una compañía de nombre VIS Interactive, de Escocia (de hecho, nosotros tuvimos la oportunidad de hablar con uno de los programadores, quien llevaba la clásica falda escocesa, debajo de la cual no traía... bolsas para guardar el dinero, así que quién mejor para programar este juego). A grandes rasgos, la historia de Earthworm Jim 3D se desarrolla en un mundo de sueño que está dividido por sueños de horror, heroísmo, felicidad, etc. y cada mundo tiene una escenografía relacionada a su tema. Para este juego, Jim conserva prácticamente los mismos movimientos que en versiones anteriores y esto es porque, aunque el juego se desarrolla en mundos de 3D como los que hay en otros juegos, al ir avanzando te das cuenta que el juego sigue teniendo cierta línea o camino a seguir, como en la gran mayoría de juegos en 2D. Las misiones están totalmente fuera de lo ordinario, pues en algunas tendrás que descender un río de una sustancia verde (no quisimos preguntar qué era) montado en un rebosante cerdo rosa y en otras debes cubrir grandes distancias ayudado por un propelente de origen natural (tan natural, que el combustible es una lata de frijoles, así que lo demás te lo puedes imaginar, el ruido es algo molesto).



Los gráficos son muy sencillos pero mantienen el toque de los juegos de 16 Bit de Jim, en especial del segundo, donde los escenarios tienen elementos muy estrafalarios. La música no podría estar más de acuedo con cada escenario, imprimiéndole mucho más personalidad al juego y al personaje, como lo hizo Shiny en sus anteriores versiones. En fin, a este juego ya se le ve más forma y promete ser, si no una revelación en gráficos, sí en temas fuera de lo común para el N64.

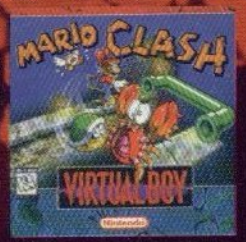
## Top Gear Overdrive

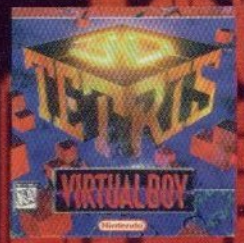
Kemco

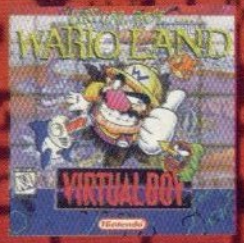
Esta es una versión mucho más mejorada del anterior Top Gear. Para empezar uno puede ver a los conductores dentro de los vehículos, lo malo es que cuando chocas no se ve que el conductor salga por el parabrisas y se desangre todo, pero bueno... ¿qué se le va a hacer?, también vemos que los gráficos se ven un poco más claros y los vehículos tienen reflejos de fuentes de luz en ellos. En total habrá 8 vehículos y 7 pistas a las que se le han metido efectos climáticos de lluvia, polvo, neblina, nieve y noche. También se pueden ver las estaciones del año que afectan el ambiente. Durante tus recorridos por las pistas te encontrarás con ítems que al tomarlos te darán mayor

# VIRTUAL BOY™

## NO DESAPROVECHES ESTA OPORTUNIDAD PARA HACER TU COLECCIÓN VIRTUAL






## Y NO LA COMPARTAS CON NADIE

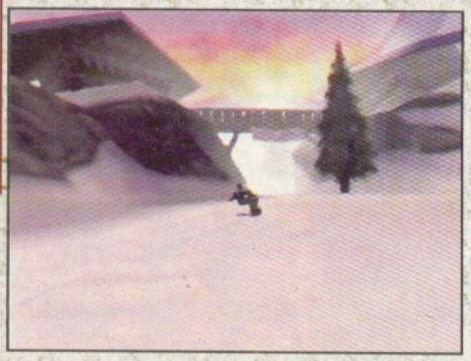
**Si adquieres el paquete o algún cartucho VIRTUAL BOY® con tu distribuidor Autorizado comunícate al 566 7880 y se miembro de espacio4 donde podrás disfrutar de todo lo nuevo de Nintendo ¡GRATIS!**

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MEXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

*Promoción limitada en el área metropolitana

velocidad, dinero y otros premios más. Con el dinero que ganes podrás comprar mejor equipo para tu vehículo o inclusive un nuevo auto. Este juego ha pasado de simulador a ser más de competencia sucia al contar con los ítems mencionados antes. Obviamente existen cosas clásicas del género que veremos aquí, como las características de los vehículos, las diferentes vistas, etc. Una gran mejora que también incluye este juego sobre el primer Top Gear para N64, es que ahora existe un modo de multijugadores en donde podrán competir hasta 4 personas de forma simultánea. Por cierto, esta nueva instalación dentro de la saga de Top Gear no fue programada por Boss Studios, sino por otro desarrollador de nombre Snowdlind Studios, sin embargo, es bastante notable que ellos hayan mantenido el mismo "feeling" o sentimiento al jugar este título con relación al anterior, con la única diferencia tal y como lo comentamos anteriormente sobre la movilidad, que en este juego es más del tipo Arcade que del tipo simulación y también que la música es mucho más prendida.

## Twisted Edge Snowboarding



Algo muy chistoso de este título y el de Top Gear es que las cajas, como se mostraron en el evento, son muy parecidas, pues la del primero presenta a un patinador muy sonriente mientras que en la de Top Gear se ve un coche con boca también bastante sonriente. Pero bueno, no vamos a hablar de las cajas sino del juego. Aquí podrás jugar con uno de los 8 patinadores que existen, cada uno con su estilo de patinaje y sus características, en 7 pistas bastante peligrosas para la vida real. Este título es más de acrobacias ya que mientras más piruetas hagas y logres caer bien, más velocidad ganarás (muy al estilo Uniracers). Los otros 3 competidores que patinarán contra ti, tienen su propia inteligencia artificial que dependiendo de la dificultad que escojas podrán darte mucha lata en las pistas. Este título también trae la opción de 4 jugadores simultáneos y será compatible con el Controller Pak y el Rumble Pak. Definitivamente hicimos un comparativo entre este juego y 1080° Snowboarding y después de analizarlo junto con nuestros "expertos" de 1080°, pudimos detectar algunas cosas: Primero que nada, a los personajes les hace falta bastante trabajo y es que aquí se ven muy acartonados en comparación con los de 1080°; Twisted Edge Snowboarding gráficamente y en cuestión del "frame rate" es muy bueno y podríamos decir mejor que 1080°, sin embargo a este título todavía le hacen falta los detalles que hicieron especial al juego de Nintendo, específicamente nos referimos a los "lens flares", las nevadas y los reflejos. También algo importante es que se ve que Twisted Edge Snowboarding está pensado más para carreras y no para acrobacias como 1080°, ya que las pistas son más anchas, más largas y los personajes casi no tienen programadas acrobacias. Realmente es difícil darse cuenta de más detalles cuando tienes poco tiempo para jugarlo, pero esperemos que este título sea mejorado más para que pueda ser del agrado de las personas que, como nosotros, gustaron bastante del juego de 1080° Snowboarding.

## Knife Edge Nose Gunner

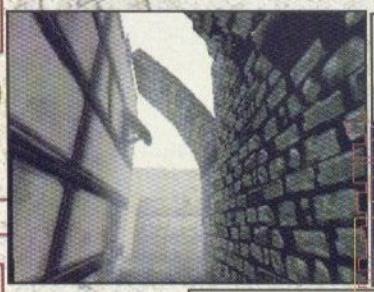
Este título es otro de los juegos sopresa que Kemco presentó en el evento. Aquí la historia es muy sencilla, ya que tú eres el encargado de la ametralladora frontal de una nave de combate que se aventura en una misión suicida contra varias bases enemigas.

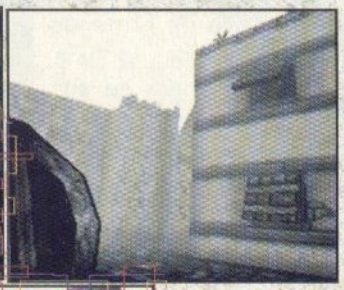
Al ser el encargado de los disparos, tu objetivo es eliminar a todo enemigo que pueda ser dañino para ti, así como sus ataques para que no le peguen a tu nave. Para eso, cuentas con una mira que indica hacia dónde se dirigen tus ataques con alguna de las armas con las que cuentas. Aunque no estás encargado de la dirección total de la nave (porque al principio la ponen en control remoto), la acción es bastante elevada y te mantendrá al filo de tu asiento (aquí se vale el cliché, porque es la verdad). Este juego cuenta con 4 modos de juego, el de Story o historia, que es el principal y sólo para una persona; Cooperation, que es como el de historia pero para más jugadores; Confrontation, que no es otra cosa que el modo de batalla y el de entrenamiento, para que aprendas a jugar bien este título.

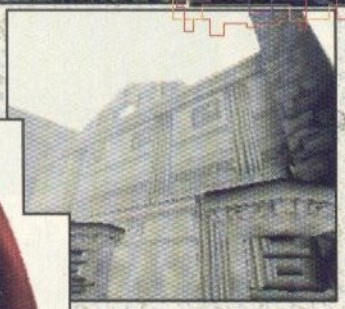
Este juego cuenta con características muy relevantes, la primera son los cinemas dispalys en tiempo real que maneja para ir dando a conocer la historia del juego, los cuales están realizados de forma excelente. Otra cosa relevante del juego es la música, misma que está muy bien instrumentada, es muy movida y te ayuda a meterte de lleno a la acción. En el modo de historia, al final de cada nivel vas a enfrentar a jefes gigantescos que recuerdan mucho al juego de Star Fox 64, pero con otro modo de enfrentarte a ellos.

Este juego visualmente se ve muy bien y esperemos que le corrijan ciertos problemas de movilidad en la mira para que quede perfecto.

## Shadowgate 64: Trials of the Four Towers







Recuerdas ese título de NES del que muchos lectores tenían muchas dudas. Después de muchos años de su salida para ese legendario formato, Shadowgate 64 hace su arribo en el mundo tridimensional. Este título recuerda mucho a su antecesor, ya que conserva muchas de las características de aquél, a pesar de que la aventura se desarrolla en mundos 3D.

Para avanzar por los niveles del juego tendrás que buscar ítems que más adelante usarás para abrir puertas o evitar obstáculos, es exactamente lo mismo que se hacía en juegos del mismo estilo como Shadowgate, Deja Vu o Unninvitaded, pero con la diferencia que aquí no avanzas a través de pantallas fijas, sino que los lugares que exploras son mundos reales en 3D, por lo que le da más dimensión al juego, no sólo en cuestión de búsqueda, sino también en las acciones que debes lograr.

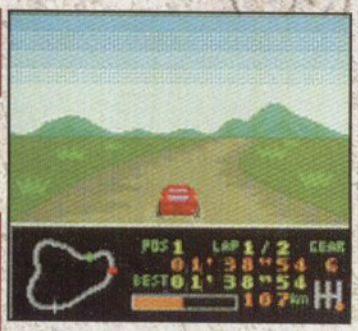
La atmósfera de este título es medieval y muy oscura, por lo cual es factible que en él manejes elementos de magia y encantamiento. A pesar de que sólo se mostró un video con unas pocas escenas, se ve que va a quedar bastante bien y que mantendrá a varios jugadores ocupados durante mucho tiempo.

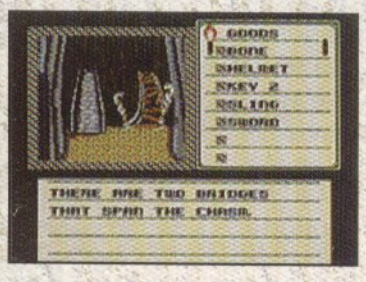
## Shadowgate Classic

## Bugs Bunny Crazy Castle 3

## Top Gear Pocket

Siguiendo con la onda de Shadowgate, Kemco planea sacar para el Game Boy Color el mismo Shadowgate de NES para que aquellos jugadores que no disfrutaron del primero, lo puedan hacer con el Game Boy.
El juego es copia fiel del original, así que de nuevo tendrás que recorrer los pasillos del Castillo para llegar con el malvado Warlock.
Otro de los títulos de Game Boy que Kemco va a sacar es la versión de Top Gear a color. No se informó sobre el número de pistas que tendrá o sobre la cantidad de vehículos, pero se ve muy bien en cuanto a gráficas.




El otro título para el GB a color es el clásico Bugs Bunny que está enfocado al mercado de los videojugadores jóvenes. La temática sigue siendo la misma que en los dos anteriores, recoger todas las zanahorias de cada nivel sin ser tocado por los enemigos. Los tres títulos están planeados para los próximos meses de este año.

## Konami

Después de ver juegos excelentes como la serie de los ISSS y Deadly Arts para el N64, cualquier cosa que Konami anunciara en este evento tendría que ser relevante... y así fue.
A continuación veremos tres títulos por los que valdrá la pena esperar. Afortunadamente no será demasiado tiempo de espera.

## Castlevania 64

Una de las sagas que ha acompañado a prácticamente cualquier sistema de Nintendo ha sido la de Castlevania y por fortuna desde hace bastante tiempo Konami se encuentra trabajando en la versión para el N64. Esta nueva versión de Castlevania tiene muchas cosas muy particulares, podemos empezar mencionando que es el primer juego de Castlevania que se hace en gráficos poligonales.
Para sacar ventaja de este tipo de ambientes, Konami hará este juego más con elementos de aventura que de acción, como lo han sido los otros anteriores, pues existen muchísimas partes del castillo de Drácula que podrás explorar a tu gusto; obviamente este tipo de ambientes se presta mucho para esconder cosas y en Castlevania 64 habrá muchas cosas ocultas, según anticipa la gente de Konami.

Podrás elegir de entre 4 diferentes personajes, los cuales tienen bastantes cuentas pendientes con Drácula. El primero es: Schneider Belmont, miembro más reciente del clan Belmont y que usa como arma el legendario látigo de su familia. Cornell Reinhardyt es un peleador que tiene la habilidad de transformarse en un hombre lobo, lo que le da nuevas habilidades. Carrie Eastfield es una niña de 12 años,

pero con increíbles poderes mágicos que la ayudarán en su misión. Y por último está Kola, un maniático que usa una sierra como arma. Dependiendo del personaje que elijas al principio del juego, toda la historia cambiará y así también el final. Los programadores han pensado en muchos detalles para integrarlos al juego, por ejemplo, piensan incluir algo así como "tiempo real", es decir, si te la pasas perdiendo el tiempo buscando por ahí, puede caer la noche y esto hará que algunos enemigos o jefes te ataquen de diferente forma que como lo harían de día. La música será excepcional, como ha sido la característica de todos los juegos de Castlevania -incluyendo los de GB- e impondrá nuevos estándares dentro de este género para el N64. No hay más que darles una buena revisada a las fotos que estamos publicando, para que nos demos una ligera idea de lo que nos espera con este título. Particularmente debemos decir que en la redacción de la revista somos muy aficionados a esta serie y sabemos que hay muchos lectores que también lo son, así que sólo nos queda esperar a que Konami realmente lance este título para el próximo mes de Noviembre, lo cual hará un excelente fin de año para los poseedores de un N64 por todos los juegos tan buenos que se están produciendo, como éste.

## Survivor Day One

Una de las sorpresas de Konami fue el anuncio del juego Survivor. Este es un juego de acción/aventura en donde te pones al mando de un personaje que fue genéticamente creado, pero la nave en la que se estaba llevando a cabo este experimento se estrelló en el mar de un planeta desconocido, así que la misión del personaje que controlas es escapar de la nave antes de que se hunda por completo, luchar contra una raza enemiga de nombre Fayrs y rescatar a una muchacha que también estaba siendo creada por el mismo proceso que el personaje principal (como verás, aún los viejos argumentos funcionan en juegos con tecnología de vanguardia). La perspectiva del juego es de tercera persona, siempre viendo por atrás del personaje, lo que te permite ver exactamente lo mismo que se supone está dentro de su rango de vista.

Este héroe puede desarrollar bastantes funciones, como caminar, correr, agacharse, colgarse, disparar o nadar, pero además podrá aprender más movimientos a lo largo del juego.

Tal vez todo lo anterior suene como elementos muy normales para cualquier título, pero Survivor también incluye cosas muy innovadoras, por ejemplo: dependiendo la ruta que tomes, así como las decisiones y acciones que hagas, te abrirás paso a lo largo de uno de los diferentes caminos existentes y así también verás sólo un final de los varios que hay a la vez. A pesar de estar en una nave, ésta se divide en diferentes ambientes, así que podrás estar peleando en el desierto, las montañas o en la selva tropical.

Los programadores de este juego (que está siendo desarrollado en América) están usando técnicas muy avanzadas para que Survivor, sea visualmente, un juego muy impresionante. Entre los efectos que están usando podemos encontrar fuentes de luz en tiempo real, fusión de polígonos (para que no veas dónde se une un polígono con otro, como en Fighters Destiny) y un nuevo estilo de Motion Capture.

Esperamos que este juego realmente cumpla con las expectativas de los programadores, las cuales son bastante altas; por lo menos algo que vimos y que sí nos impresionó son los Cinemas Display en tiempo real, los cuales están muy bien elaborados.

# Hybrid Heaven

Originalmente este juego estaba planeado para lanzarse en el DD 64, pero ahora Konami anunció que saldrá aproximadamente por Marzo del año entrante en formato de cartucho.

Hybrid Heaven no es un juego del que su nombre diga mucho, pero definitivamente después de ver lo que ha avanzado Konami en la producción de este título, podemos anticipar que junto con Castlevania, pondrán a Konami en un lugar envidiable entre los productores de juegos de acción/aventura. La historia de Hybrid Heaven se desarrolla en el futuro, cuando el ejército de un país está experimentando en su laboratorio para obtener al soldado perfecto en la órbita de la tierra. Obviamente esto no lo iban a lograr a la primera y en sus primeros intentos lo único que logran obtener son criaturas extrañas y mutantes. Estas criaturas son solicitadas por la base en la tierra para un estudio más a fondo, pero la nave que las transportaba tuvo un mal funcionamiento y se impactó en una gran ciudad de los EU. Es así como un comando de operaciones especiales, lidereado por el héroe de este juego, Johnny Slader, llega al sitio del accidente para darse cuenta que la ciudad está infectada por las criaturas y por gente con oscuros intereses, contra las que tendrán que luchar para poder solucionar las cosas.

El modo de juego de Hybrid Heaven es una mezcla de aventura, acción, búsqueda, pelea y RPG.

Básicamente guiarás a tu personaje en un amplio mundo en 3D, donde a cada momento habrá secuencias animadas generadas en tiempo real como en Zelda 64; estas serán más comunes al encontrar a enemigos, sujetos con los que puedas hablar y cuando sucedan eventos importantes.

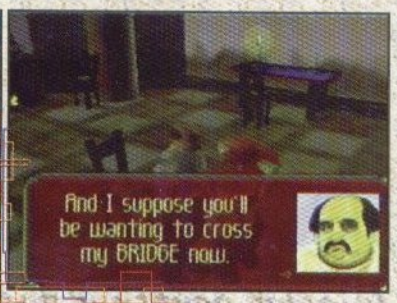
De repente, al estar explorando, puedes encontarte con un monstruo y tendrás que luchar contra él y es ahí donde aparecerán comandos muy al estilo RPG, donde se determinará cuál será tu movimiento en contra del rival y lo verás animado en secuencias de pelea, pero antes podrás elegir la posición en la que quieres atacar dentro del área determinada, para obtener la mayor ventaja posible.

Definitivamente este juego cumplirá con todas las expectativas que se han estado generado, por todos los elementos que se están mezclando en él.

## Midway

Esta compañía, como es su costumbre, presentó una buena cantidad de juegos para el N64. Muchos de ellos ya los analizamos en números anteriores y en este también, así que sólo veremos lo nuevo de ellos.

# Body Harvest




Bueno, todo mundo creía que este juego se reuniría con otros como Climber, Buggie Boggie y Creator, dentro de los juegos que se anunciaron desde la salida del N64 y que nunca verían la luz del día, ya que Nintendo había decidido no publicarlo, pero afortunadamente para los que gustan de juegos multigéneros, Midway ha decidido tomar el riesgo de distribuir este gran juego programado por DMA (Lemmings, Uniracers). Básicamente, la historia de Body Harvest es una invasión por parte de criaturas del espacio que han acabado prácticamente con toda la humanidad. Los pocos sobrevivientes deciden viajar al pasado, cuando la invasión comenzó y tratar de arreglar las cosas. Es así como un sujeto de nombre Adam Drake viaja a 1916 para impedir que el futuro sea el mismo del que él proviene (además de él, viaja una mujer que se encarga de darle las instrucciones de lo que hay qué hacer). Este juego tiene diferentes modos de juego, pues cuando Adam se enfrenta a los monstruos tenemos elementos de acción y es que con las diferentes armas que posee, puede acabar con su existencia en un dos por tres; también existe el elemento de aventura, ya que para avanzar y cumplir todos tus objetivos, debes hablar con la gente que vas encontrando y salvando, pues ellos te darán pistas e ítems importantes. Otra de las características principales del juego es que tu personaje podrá tomar prestados cualquiera de los vehículos que encuentre en su camino y usarlos para atropellar insectos, llegar a ciertas áreas que no podría alcanzar de otra forma o simplemente por diversión.

Existen más de 50 vehículos diferentes a lo largo del camino que te podrán auxiliar. Lo más común en este juego es estar moviéndote por amplias extensiones de terreno, pero también puedes entrar a casas y edificios para hablar con gente, buscar armas o activar switches, dependiendo de la escena.

Los programadores de DMA han hecho un especial énfasis para que este juego sea muy largo y con bastante reto, por lo mismo es recomendado para jugadores más o menos experimentados en los géneros que se mencionaron anteriormente.

Obviamente al ser un juego largo, tienes que ir guardando tus avances y esto lo haces en la memoria del cartucho. Desafortunadamente, parece que este juego no será compatible con el Controller Pak, pero sí con el Rumble Pak.

Nosotros lo pudimos jugar por algunos momentos y nos pareció excelente, aunque los gráficos no son tan buenos como en otros títulos que se están preparando, seguro encontrarás en él un juego muy bueno.

## Gex: Enter the Gekko

Este juego que está siendo desarrollado por una compañía de nombre Crystal Dinamics, será otro de los juegos que Midway distribuirá a lo largo de este año.
En este juego, el protagonista es Gex, quien ha decidido tomar una personalidad de agente secreto y buscar controles remotos en diferentes escenas que tienen como tema, parodias de películas como Titanic, Scream o Toon TV.
A estas películas entras a través de una pantalla gigantesca y después de hacerlo, puedes elegir entre diferentes misiones a resolver en esa escena. A primera vista uno puede decir que este juego es muy parecido a Super Mario 64... y lo peor es que si dices eso, no te equivocas. Aunque claro, también tiene una serie de elementos propios, como que Gex pueda pegarse a ciertas paredes para escalarlas y llegar a lugares que pueden parecer inaccesibles. Gex principalmente ataca con su cola y para recuperar energía se come a algunas moscas que se encuentren en su camino. También, en algunas escenas al estar jugando obtienes pistas y tips del juego. Debido a que la compañía que programó este título no tiene mucha experiencia con el N64, en Gex: Enter the Gekko encontraremos problemas de juegos de primera generación, como que los gráficos aparecen a la distancia, o que no es un título que se distinga por tener muchas texturas, lo cual lo hace ver un poco simple y que además existan ciertos problemas con la cámara. Ojalá resuelvan estos problemas para que podamos disfrutar de otro juego excelente.

## Micro Machines

Este título ya lo habíamos visto en su versión para el SNES y a grandes rasgos podemos decir que prácticamente es el mismo tipo de juego. Obviamente los gráficos han sido mejorados utilizando gráficos poligonales.
Si no tuviste la oportunidad de jugar este título para 16 Bit y tienes algo de curiosidad por saber de qué se trata, te diremos que aquí controlas uno de esos carritos a escala (a lo largo del juego podrás elegir de entre diferentes modelos de carritos) y juegas una especie de competencia en lugares muy inusuales, como una mesa a la hora del desayuno, una mesa de billar, la calle, etc. El circuito está delimitado por diferentes cosas relacionadas al lugar en el que estás corriendo, pero puedes salir y tomar algunos atajos cortos, pero también existe la posibilidad que te salgas por mucho tiempo y tu coche explote o quedes descalificado. Una de las grandes características de este título es que necesitas tener muy buenos reflejos (o de plano aprenderte las pistas de memoria) para poder ganar.

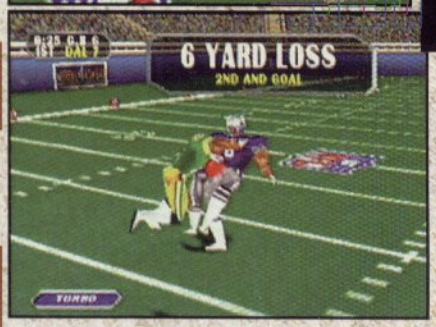
SUPER DIVERSIÓN CON NUEVA IMÁGEN

¡INCLUYE 2 CONTROLES Y 2 CARTUCHOS!

# SUPER NES CONTROL DECK

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

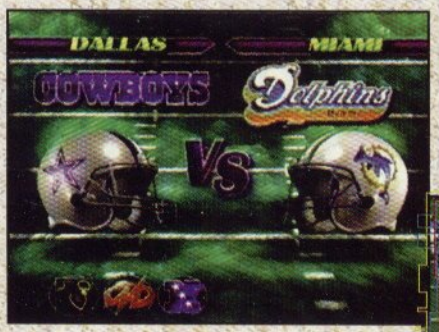
# NFL Blitz




Si hacemos un poco de memoria, en los últimos años, los juegos más populares de deportes para Arcade son los que ha programado y distribuído Midway y no es un secreto que lo que los ha hecho famosos es que son títulos con muy poco respeto por la reglas reales, pero con un modo de juego muy dinámico.

Pues bien, siguiendo con esta costumbre, Midway está preparando la conversión a N64 de su actual éxito para Arcade (por lo menos en EU) del juego NFL Blitz. Obviamente y por cuestiones de licencia, en este título veremos a todos los equipos de la NFL, cada uno de ellos tendrá diferentes características dependiendo su desempeño en la temporada anterior. También estarán todos los jugadores reales.

A diferencia de la gran mayoría de títulos que hemos visto para el N64, donde el modo de juego es mucho más cargado a la onda de simulación en NFL Blitz veremos que el juego se desarrolla de una forma mucho más dinámica, pues las jugadas que eliges son más simples y sin tantas instrucciones complejas para mandar una pase, la función de los botones es muy sencilla; los gráficos, aunque no son tan detallados como en otros juegos del estilo, cumplen muy bien con su cometido.



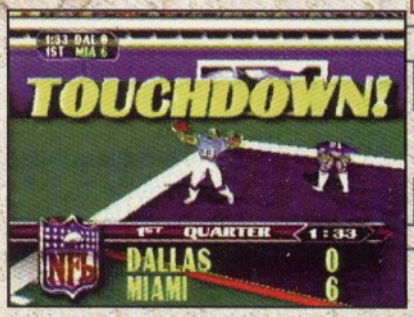

Ahora hablemos de lo que quizá sea la mayor cualidad de NFL Blitz y es que no existen reglas al jugarlo. ¡Sí!, si tú tienes la pelota, podrás usar algunas técnicas de artes marciales para impedir que tus rivales te derrumben, obviamente ellos también podrán hacer lo mismo y ser lo violentos que sea necesario para derribarte y hasta pueden rematarte aún cuando estés en el suelo sin temor a ser castigados. También podrás usar algunas técnicas especiales al correr o mandar pase.

Está demás decir que en este juego veremos características que se han observado en anteriores títulos del estilo por parte de Midway, como los códigos antes de cada partido para introducir algunos Cheats, o la posibilidad de guardar tus avances por medio de tus iniciales.

Otros detalles importantes de NFL Blitz es que todas las jugadas serán narradas de una forma muy rápida, será compatible con el Rumble Pak para sentir los golpes y podrán jugar hasta 4 personas de manera simultánea.

Lo mejor de este juego, es que sentimos que no está limitado a los aficionados de juegos de deportes, ya que es muy dinámico y alguien que no sea fan (como el que escribe) le agarra muy fácil la onda y se divierte bastante.

Aunque no es un título de mucho ruido y de una compañía que se caracterice por hacer juegos buenos, éste es muy recomendable.



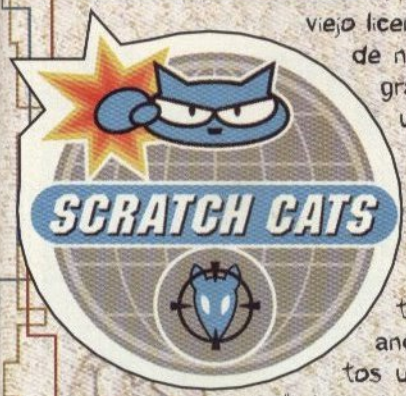
## Rush 2

La secuela de San Francisco Rush sólo lleva el nombre de "Rush" por la sencilla razón de que ahora no sólo te limitas a correr en circuitos de la ciudad de San Francisco, sino que corres en diferentes partes de los Estados Unidos. Los vehículos y el tipo de gráficos siguen siendo del mismo estilo que en San Francisco Rush, pero con mucho más texturas y al parecer la movilidad tiene una gran mejoría.

Si es cierto esto último, sería muy bueno, pues un detalle que nos desilusionó mucho de la versión final de SFR fue el terrible error que cometieron con el tipo de movilidad que le incluyeron.

## Mindscape

Prácticamente y de pura casualidad nos pudimos dar cuenta que Mindscape (un viejo licenciatario de Nintendo), en este evento estaba presentando un juego para el N64 de nombre Rat Attack. De hecho, ahí tuvimos la posibilidad de hablar con los programadores y diseñadores de este título, que son 2 chavos muy buena onda de una compañía inglesa llamada Pure. Ellos nos comentaron que están tratando de hacer algo diferente con este juego y la verdad sí que es diferente y suena innovador (desafortunadamente no nos pudieron mostrar todo lo que nos platicaban, ya que el demo que llevaron estaba muy preliminar). A grandes rasgos, tú controlas a uno de los varios gatos que se incluirán en el juego. Estos gatos deben capturar a unos ratones que andan sueltos en escenarios muy distintos uno de otro, mediante una especie de "campo de fuerza" que deja este gato. El chiste es que el gato que eljas no podrá agarrar a cualquier ratón, sólo a los que tienen cierto color. Ahora, la cuestión no sólo es agarrarlos, sino encerrarlos en un contenedor. El chiste es que este título será más divertido en el modo de multijugadores (4 simultáneos), pero ¿por qué?, pues simplemente porque será un modo de competencia y podrás sabotear la labor de los demás jugadores para hacer más puntos que ellos.



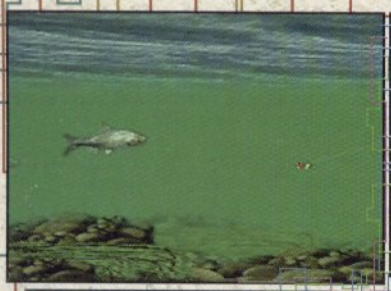
Todo lo anterior platicado suena bastante sencillo, pero al llevarlo a la práctica te divierte mucho, tal como lo pudimos medio constatar. En fin, ya en el futuro hablaremos más de este juego.

## Serious Fun™ NATSUME®

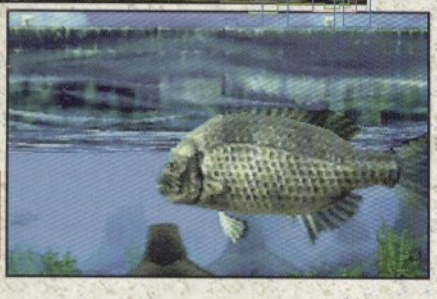
Tal como lo mencionamos, los juegos de esta compañía serán distribuídos por Crave. De hecho, las dos compañías estaban exhibiendo en el mismo stand y ahí tuvimos la oportunidad de ver algunos títulos interesantes como los siguientes:

## The Legend of the River King 64

Este título es el primero que combina la "acción" de los juegos de pesca con la aventura de un RPG, logrando un juego interesante. Para empezar, no tendrás que combatir contra ningún monstruo como es costumbre en los juegos de RPG, sino que tendrás que "enfrentar" a 40 especies diferentes de peces.



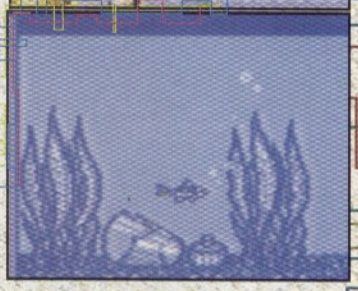
Bueno, eso de enfrentar es en el sentido estricto de aplicar diferentes tipos de elecciones para pescar un buen pez, como qué tipo de anzuelo y carnada usar para pescar una lobina o una trucha en el río, o también si estás en la orilla del mar... en fin, son diferentes las decisiones que debes de tomar para poder capturar un pez.



Aunque por la naturaleza del juego los gráficos no tienen que ser muy espectaculares para lograr su cometido, los programadores de Pack in Video están trabajando muy duro para representar fielmente los gráficos del agua y los movimientos y texturas de los peces.

Desafortunadamente en las fotos sólo te puedes dar cuenta que las gráficas están bien representadas, pero en movimiento se ven todavía mejor. Por el tipo de juego, es muy probable que este título no llegue a nuestro país.

Otros dos juegos que veremos de Natsume en el futuro son las versiones para GB de The Legend of the River King y de Harvest Moon también para este sistema. En el primero de estos juegos, haces prácticamente lo mismo que en la versión de 64 Bit, con la diferencia de que aquí no hay gráficos poligonales y la acción la ves como si se tratara de un juego de aventuras muy al estilo de Zelda GB. De hecho, otra de las adiciones que le hicieron a la versión de GB es una historia en la que debes capturar a un pez mágico para salvar a tu hermana enferma (bueno, la del protagonista del juego); para eso debes cumplir con diferentes misiones en las que siempre está involucrado el hecho de pescar.



También existe el riesgo de que al estar pescando, te ataquen osos, águilas u otro tipo de animales y tengas que defenderte de alguna manera.

En Harvest Moon GB tendrás que hacer los mismo que en la versión de SNES: Cuidar una granja con éxito, haciendo todo lo que un buen granjero tendría que hacer, como cosechar, criar animales, conseguir semillas nuevas e implementos. Obviamente al tratarse de una especie de secuela, existen elementos nuevos para hacer más interesante el juego, por ejemplo, al principio tendrás que elegir si tu personaje principal va a ser hombre o mujer, también tendrás que elegir tu tipo de mascota y -lo que a nosotros nos parece lo mejor- podrás intercambiar animales, herramientas o semillas con otro persona a través del cable video Link.

## Psygnosis

Esta compañía ya tiene bastante tiempo dentro del negocio de los videojuegos y en este evento anunció que está trabajando en 2 títulos nuevos para el N64 (hay que recordar que no es la primera vez que Psygnosis hace un juego para sistemas de Nintendo, pues hace tiempo probaron suerte con el SNES).

### ODT

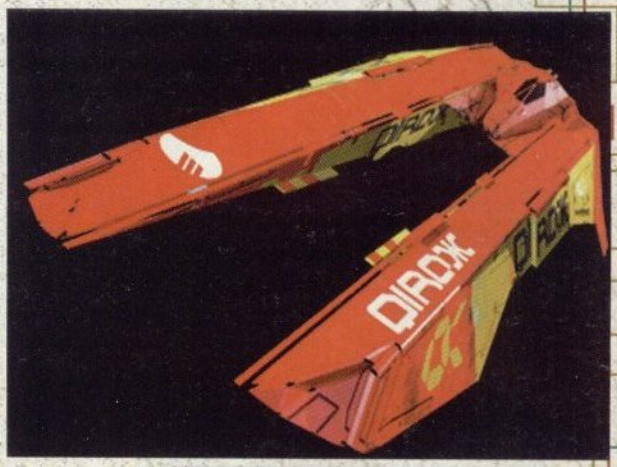
En este título podrás jugar con uno de los cuatro personajes, cada uno con habilidades y atributos diferentes a los demás incluyendo el control de las armas, magia, fuerza física y experiencia en combate. Toda la acción se desarrolla dentro de una torre llena de enemigos bizarros y de peligros escondidos. El juego es una fusión de elementos de RPG con elementos de acción y aventura (como ves, son muchos los títulos que

comienzan a hacer fusión de géneros para hacerlos más interesantes). Para avanzar en tu aventura, tienes que dominar las 16 magias diferentes y obtener las 4 armas, cada una con 9 niveles de poder. El juego completo contará con 8 niveles divididos en sectores. La gente de Psygnosis nos dijo que en total habrá 40 enemigos diferentes, cada uno con Inteligencia Artificial. Este juego está planeado para salir a principios de 1999. La vista es de tercera persona, los gráficos son dentro de una onda muy "obscura", los movimientos de los personajes y enemigos están muy bien detallados.

## Wipeout 64

Este juego pertenece al género de carreras de acción, muy al estilo Extreme-G (de hecho, hay gente que dice que este género fue "reinventado" por Extreme G).

Existen 6 circuitos donde compiten hasta 15 naves. Cuentas con 5 tipos distintos de súper armas a las cuales les pusieron efectos gráficos muy buenos. También existe un modo de torneo entre cuatro jugadores con pantalla dividida.



Este título se planea sacar para finales de este año y será compatible con el Rumble Pak. De hecho, verás que las características son muy similares a las de Extreme G (con la diferencia que aquí son naves con las que compites y en XG2 son motos), es muy bueno que este juego llegue al N64, pero Psygnosis tiene que trabajar mucho en mejorar este juego de la versión que vimos en el E3 a la final, pues aunque les está quedando bien, tienen mucha competencia con juegos como XG 2 ó F-Zero X.

Veremos qué es lo que pasa más adelante.

## Seta USA

Aunque este licenciatario no exhibió en este evento (de hecho, tiene bastante tiempo de no hacerlo), anunció que tiene planeado lanzar para el N64 en los próximos meses sus juegos de Rev Limit (juego de carreras que se ha pospuesto bastantes veces en Japón) y St. Andrews Golf, siendo éste último, un simulador de Golf que -según sus programadores- representa a la perfección el clásico campo de golf de St. Andrews en Inglaterra. En este momento no existe más información sobre la fecha de salida de estos títulos, sólo el anuncio de que saldrán a la venta.

## Sun Corporation of America

Sun Corporation se ha unido al grupo de licenciatarios que sólo se dedicarán a producir juegos y dejarán que compañías externas los distribuyan. Aunque no lo tuvieron en exhibición, esta compañía ha prometido que próximamente tendrá para el N64 la secuela de su gran (y único) éxito: Chameleon Twist II. Este juego ya está siendo programado en Japón por la misma compañía que creó el primero (Nihon Systems) y esperamos que esta nueva versión les quede mucho mejor.

## Take 2

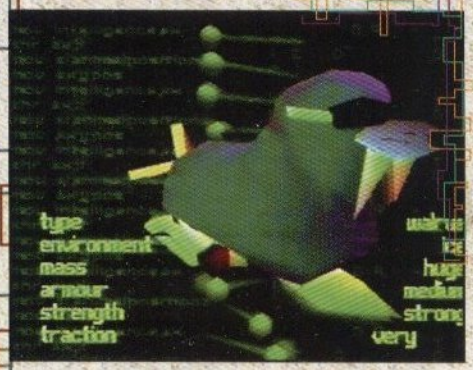
## Space Station Silicon Valley

Esta es una nueva compañía distribuidora de videojuegos para N64 y el juego que mostraron fue Space Station Silicon Valley que está siendo programado por la gente de DMA (originalmente, iba a ser distribuido por Nintendo, pero al parecer DMA encontró mejores ofertas con otras compañías para sus juegos), así es, los mismos que hicieron Uniracers. El juego es al estilo de Lemmings, ya que para terminar cada uno de los niveles tienes que resolver los rompecabezas usando tu inventiva. En este título participan diferentes animales como un perro, ovejas, salmones, morsas, pingüinos, elefantes, camellos, etc. Se supone que tú manejas un chip que se mete en estos animales para controlarlos y realizar diversas tareas. Por cierto, cada animal tiene diferentes habilidades y su personalidad y movilidad varía mucho. ¡En efecto! tal como en este momento has de estar pensando, tienes que encontrar al animal indicado para lograr cierto objetivo dentro de cada escena. Regresando a las misiones, existe un nivel donde la acción se desarrolla en la pradera. Aquí comienzas controlando al perro y tu misión es encerrar a todas las ovejas en un corral y para esto tienes que corretearlas hasta que se encuentren cerca de la entrada. Entonces es cuando debes abrir la reja e intentar meter a la oveja antes de que se salgan las demás. Cuando termines de meter a todas, habrás logrado un objetivo del nivel. Cada uno de los 30 niveles que planean tener, cuenta con diferentes objetivos donde se requerirá la combinación de diferentes animales para completar al 100% el nivel.

Continuando con el nivel de la pradera, una vez que todas las ovejas estén atrapadas tienes que morder a una, para que la dejes inconsciente y puedas sacar el chip del perro e introducírselo a la oveja para controlarla y continuar con tu tarea.

Por cierto, cada que consigues controlar a un nuevo personaje, el juego te muestra sus características en pantalla. Respecto a las habilidaddes de cada animal, te podemos decir que la oveja puede brincar y flotar en el aire para caer más suavemente y alcanzar distancias más largas.

El elefante arroja aire por su trompa, la tortuga es como un tanque, el camello escupe saliva, el pingüino usa un paraguas para caer suavemente, la morsa puede disparar misiles que sirven para eliminar a los salmones y utilizar a uno de ellos para nadar más rápido y saltar sobre el agua.




El juego se ve muy prometedor y parece que será muy entretenido para aquellos videojugadores que les gusten los juegos de rompecabezas mentales. Es bastante creativo para nuestro gusto y los personajes tienen mucho carisma.

En este juego guardas tus avances dentro de la memoria del cartucho y cuentas con 4 diferentes archivos para esto.

Además del título anterior, Take 2 se planea lanzar para el GB la versión moderna del clásico juego de acción/aventura "Montezumas Return" que salió hace ya bastantes ayeres para el GB. A grandes rasgos nos comentaron que este título mantendrá el mismo modo de juego del original, donde tienes que tomar tesoros, escapar de las trampas y enemigos, pero con mayores elementos de acción y gráficos mejorados.

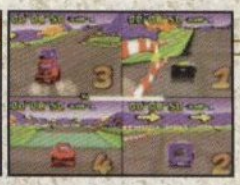
Esperamos pronto tener más información de este título.

## Penny Racers

THQ

¿Recuerdas que hace tiempo mencionamos que en Japón se estaba preparando un juego de nombre Choro Q para el N64 y que esperábamos que alguien se animara a traerlo a nuestro continente? Pues afortunadamente THQ decidió probar suerte con ese juego, aunque para este fin le cambiará de nombre a Penny Racers. Este título tiene muchas diferencias de los juegos de carreras convencionales, ya que los coches que manejas son versiones SD o Super Deformers de vehículos normales. Al no ser un juego nada serio, se presta a que realices acciones chistosas y que también uses poderes especiales para detener a tus rivales (si, suena como si estuviéramos hablando de Mario Kart 64, pero existen muchas diferencias). Una de las características principales de este juego, es el hecho de poder comprar aditamentos para tu coche con el dinero que vas ganando y así mejorarlo para tener mayor oportunidad en las competencias futuras o cuando vayas a competir contra un amigo (ya que estos datos se guardarán en el Controller Pak). En total podrás elegir de entre 14 diferentes vehículos y podrás hacerles una cantidad exagerada de cambios, como pintura, nombre, etc.

Este título podrá ser jugado por hasta 4 personas de forma simultánea y tiene un modo, para que además de correr en las 9 pistas existentes, puedas crear una a tu antojo (ya sabes dónde se van a guardar esos datos). En fin, este es uno de esos juegos que no hacen mucho ruido de los que vienen para el futuro, pero de los que habrá que estar muy atento en Octubre.



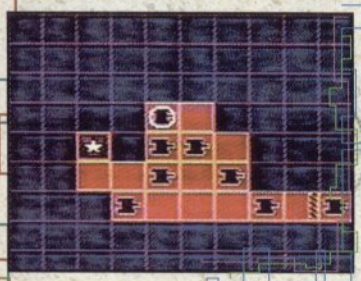
## WCW NWO Revenge

Después del éxito obtenido por el primer juego de luchas de THQ, están planeando lanzar la secuela. Bueno, en realidad no estamos muy seguros que se trate de la secuela en toda la extensión de la palabra, ya que la versión que tenían de muestra en su stand de WCW NWO Revenge se trataba de la versión japonesa de este título de nombre "Virtual Pro Wrestling 64".

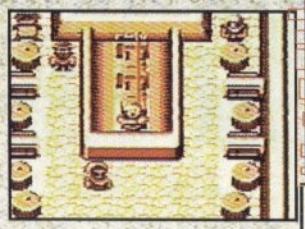
Aquí cabe un paréntesis y es que en orden cronológico, primero salió WCW vs. NWO World Tour, después el juego anteriormente mencionado y ahora se piensa sacar WCW NWO Revenge.

La cuestión es que como los programadores de Asmik tuvieron algo de tiempo extra, para el mercado japonés le incluyeron más cosas al Virtual Pro Wrestling 64, como la posibilidad de poder editar a tus personajes, ir aprendiendo llaves nuevas al ganar y un referee que aparece de vez en cuando (además de arreglar algunas animaciones). Esto nos lleva a la conclusión que THQ piensa sacar esta versión mejorada como WCW NWO Revenge. Algo así como sacar el Champion Edition Turbo Alfa, pero seguro será una gran noticia para los aficionados a los juegos de Lucha Libre y sobre todo de éste, que tiene muchas cosas buenas.

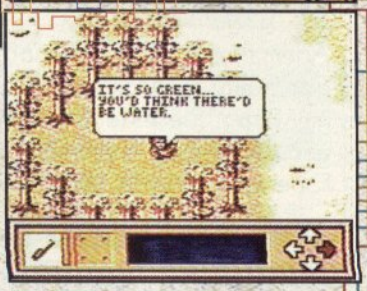
## Yoda Stories



Al parecer a la gente de Lucas Arts le está dando por sacar juegos de partes "obscuras" de sus películas, pues en este título para GB, tendremos la oportunidad de ver más a fondo el espacio de tiempo en el que Luke Skywalker se encuentra entrenando con Yoda para convertirse en un caballero Jedi.



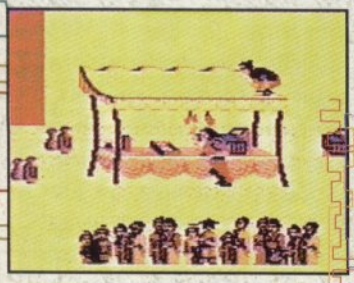
Básicamente el entrenamiento de Yoda consiste en elevar la fuerza de Luke para que busque armas e ítems en diferentes partes de la galaxia (siendo ésta, una parte de tipo aventuras) o elevar su ingenio en simulaciones de batallas, donde la estrategia es lo más importante.




En este juego tendrás la posibilidad de conocer muchos personajes del universo Star Wars, recorrer 10 niveles llenos de aventura y acción, resolver numerosos problemas y obtener muchas armas. Desafortunadamente un juego de esta naturaleza debería tener batería y no Password como es su caso, pero la batería no siempre ha sido una característica de los juegos de THQ.

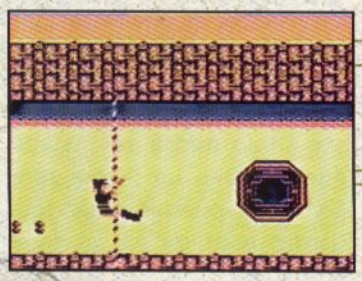
Este título estará listo para Noviembre.

## Disney's Mulan



Como es ya costumbre por parte de THQ, muy pronto (si no es que para estos momentos ya está disponible) veremos el juego de GB basado en la película de Mulan.

Como en anteriores versiones de adaptaciones de películas de Disney al GB, en Disney's Mulan te pones al control de Fa Mulan, una joven que para lavar el honor de su familia se disfraza de soldado y va a las batallas de su ejército para mejorar sus habilidades de lucha.



Básicamente veremos los tipos de elementos que han aparecido en juegos como Pocahontas o Hercules para GB de esta misma compañía, ya que hasta el programador (la compañía Tiertex) es el mismo. Si no te agradaron los anteriores títulos de THQ-Disney, entonces es probable que éste tampoco te guste.

## Disney's/Pixar: A Bug Life

De los creadores de Toy Story, próximamente veremos un film animado con las mismas características, es obvio que veremos un juego basado en ese film por parte de THQ. Aquí guiarás a una hormiga obrera de nombre Flik; su objetivo en la vida (y en el juego) es guiarla a través de 9 niveles llenos de acción y acertijos y es que como buena hormiga obrera, Flik tiene que resolver algunos problemas como la acumulación de comida para el invierno y así sea aceptado nuevamente por los miembros de su colonia, quienes lo creen un inadaptado gracias a su alto nivel de inventiva.

Este juego se espera que esté listo para la salida de la película por ahí de Noviembre de este año, así que aún es muy prematuro dar una opinión de él, pero esperamos que no sea como la mayoría de producciones de Tiertex.

# GAMELA MÉXICO
# CALIDAD Y SERVICIO

Nintendo®

*This certifies that*

Taller de LUIGI

*is recognized for successful completion of the Official Nintendo Service Training Program and is now a qualified service provider for Nintendo consumer products.*

Nintendo Technical Trainer

Peter Junger
Director, National Field Service

Director, Technical Services

April 18, 1997
Date

Official Nintendo Seal of Quality

# CERTIFICADO POR NINTENDO OF AMERICA

Taller de LUIGI

HAMBURGO #10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
Tel. VENTAS: 535-2090
Tel. SERVICIO: 592-6766 592-6839
ext. 122 y 167

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

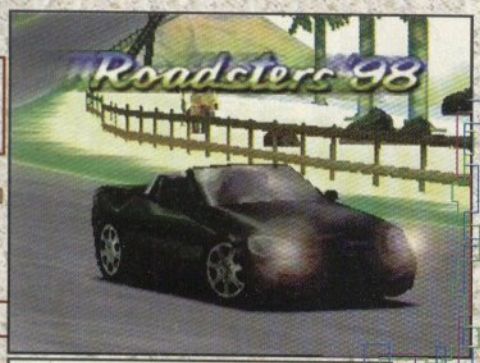
## Small Soldiers

Aquí tenemos otra adaptación de película, pero en esta ocasión de la compañía Dreamworks (quienes aún no le dan al clavo, esperemos que ahora sí). En este juego de fantasía, al igual que en la película, tienes que controlar a un "Gorgonita" quienes aman la vida tranquila y luchar contra sus archirrivales, los soldaditos de juguete. Así que para lograr la paz, tienes que liberar a tus compañeros que han sido atrapados y eliminar a tus rivales. Tu arsenal consiste en arcos, pistolas de pegamento, redes y cuerdas (bueno, ¿qué podía esperar uno de una raza que ama la paz? ¿misiles nucleares? ¿lanzallamas?).

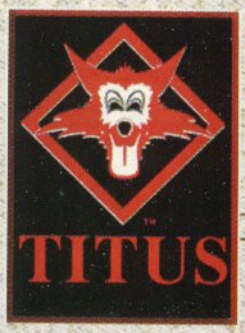
## Rugrats

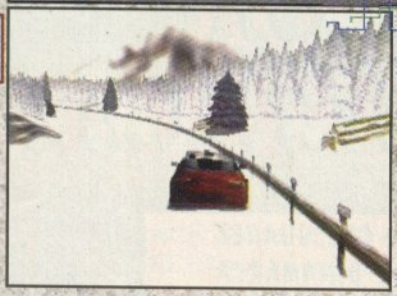
Una de las cartas fuertes que espera tener THQ para el próximo año es el juego de Rugrats, basado en la serie del mismo nombre y que en nuestro país conocemos como Aventuras en Pañales. Se tiene planeado sacar juegos de esta licencia tanto para el GB (ese probablemente esté listo antes de terminar el año) como para el N64. Aunque no existe por el momento la información que quisiéramos sobre estos juegos, se planea que la versión de GB esté basada en la película ahora bajo desarrollo y la versión de N64 se basará en la serie de TV.
Sin embargo hay buenas noticias acerca de la versión de GB y es que el programador es Software Creations y no Tiertex.

## Roadsters '98



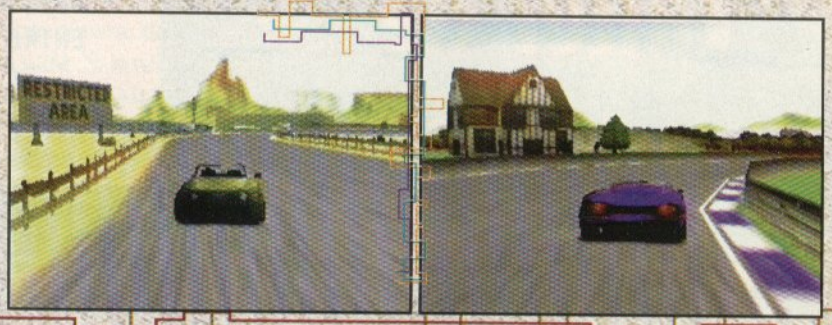

Es bastante raro, que mientras Titus tiene juegos con gráficos muy normales, como Superman, sus juegos de carreras tengan gráficos muy buenos (de hecho, son de los que más nos han gustado para el N64). Básicamente podemos considerar a Roadsters '98 como la secuela de Lamborghini, pero obviamente existen muchas mejoras, tanto gráficas, como en la movilidad. Esperamos que mejoren el reto y diversión del juego, ya que es donde falló mucho el juego de Lamborghini.



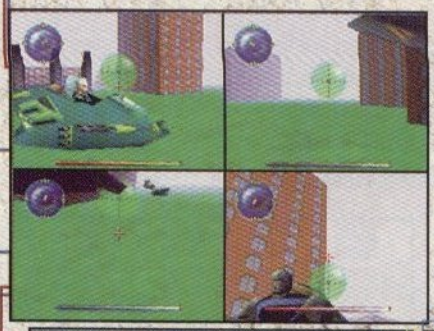



Algo de lo chistoso que tiene este título es que ahora los conductores están representados gráficamente. Claro, esto no afecta al juego en movilidad o diversión, pero sí es un detalle chistoso. Existen diferentes pistas a recorrer y cada una de ellas puede variar en sus climas y horarios. Por cierto, nuestros amigos de Titus nos comentaron que están trabajando en un modo de Multiplayer o multijugador muy innovador del cual prefirieron no dar detalles, pues lo quieren mantener en secreto, pero nos dieron que debemos estar muy atentos.

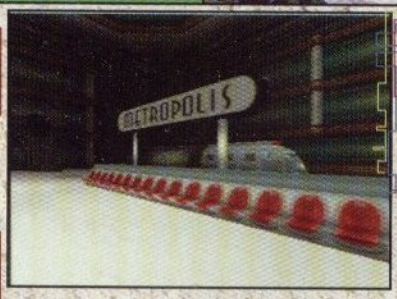
Dentro del orden de ideas, podemos también anticipar que este juego tendrá diferentes tipos de vehículos a elegir, distintos modos de juego y varias perspectivas... cosas clásicas de estos títulos.



## Superman

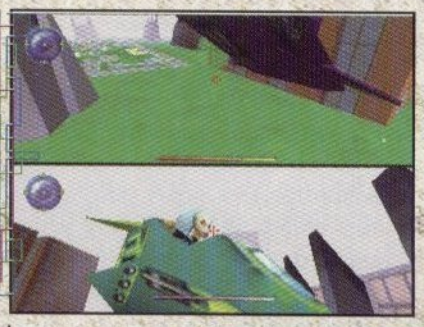


Esta vez pudimos ver una versión mucho más avanzada que el año pasado. Para empezar, Superman ya contaba con todos sus movimientos entre los que están el poder volar, su vista para ver a través de las paredes, su "visión calorífica" y su increíble fuerza y velocidad. Estos elementos los usa en contra de sus rivales, por ejemplo, puedes agarrar un camión y arrojarlo contra un muro falso (y para saber que es falso debes primero observarlo con tu visión de Rayos X. Por cierto, una de las cuestiones que siempre nos han parecido raras es que siendo el hombre de acero, pueda ser dañado por ataques de gente común, pero bueno, algo de reto deben de tener los juegos... ¿o no? La historia de esta aventura la pondremos tal como la narra Lois Lane en la edición matutina del diario El Planeta:



"Metropolis – La ciudad se encuentra una vez más en asedio. La misteriosa niebla verde que apareció la semana pasada ha envuelto por completo a la ciudad, paralizando a los peatones y ocasionando un congestionamiento terrible en las calles de Metropolis. Los orígenes de la niebla son desconocidos hasta el momento, pero las fuentes policiacas dicen que podría ser un malvado plan por parte de Lex Luthor para librarse de la presencia de Superman en la ciudad. Se cree que la niebla contiene partículas de Kryptonita, el único material conocido por la humanidad que puede contrarrestar los increíbles poderes de Superman. Se ha especulado por meses que algo grande se ha estado fraguando en la mente de Lex Luthor. Los rumores que circulan por las calles dicen que Luthor se ha asociado con el archicriminal Brainiac y que ellos dos son los responsables de que la niebla haya paralizado a toda la ciudad. En estos momentos nadie sabe dónde se encuentra Superman, sin embargo todos los ciudadanos de Metropolis han puesto su esperanza en él para acabar con este terrible problema. Por ahora la única pregunta verdadera es simple: "¿Dónde está Superman?"

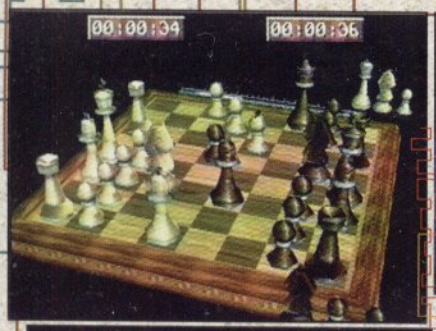
Como puedes ver, la situación es grave y Superman tendrá muchos problemas para derrotar a Lex Luthor y a su nuevo socio, Brainiac. Lo único que podemos decir, es que la gente de Titus ha estado trabajando muy duro en el modelo de la ciudad que en total mide más de 2 kilómetros de largo y cada uno de los 16 niveles es bastante grande por lo que pudimos ver en los mapas que nos mostraron. El juego traerá un modo de multiplayer donde se podrán enfrentar varias personas escogiendo a los personajes principales del juego para combatir desde naves en un escenario donde el ganador es el que sobreviva al ataque de los demás. Obviamente esto no tiene mucho que ver con el concepto original del juego, pero bueno...



## Virtual Chess 64

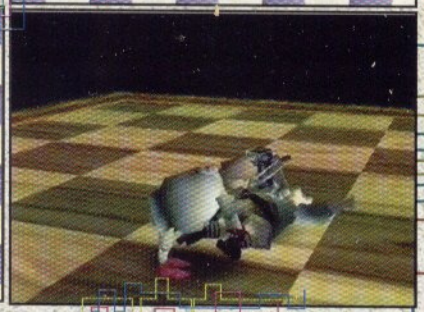
Hace algún tiempo, salió para PC y luego para NES un juego que se llamaba Battle Chess. Este título, que obviamente era de ajedrez tenía la característica de que las piezas se peleaban cuando una se iba a comer a la otra. Bueno, este título que también es de ajedrez, tiene la misma característica ya que presenta una animación entre las dos piezas que se están peleando y donde una le pone en la torre a la otra.

El tablero puede ser visto en 3D o en 2D.



Cuando lo juegas en 3D puedes girar el tablero para verlo casi desde cualquier ángulo y cuando lo juegas en 2D tienes la oportunidad de elegir el tipo de piezas. Se puede jugar contra un compañero o contra la computadora en varios niveles de dificultad (14 en total). Aunque el juego de ajedrez no presenta mucha acción por su naturaleza que es más de estrategia, este título está interesante sobre todo por las animaciones de los combates, ya que hay algunos bastante crueles y otros muy jocosos.

Pero bueno, eso no es todo lo interesante que tiene este título. Aquí veremos que existe una increíble cantidad de opciones. Para empezar, puedes cambiar el idioma a español y a otros idiomas, lo cual es muy conveniente por la gran cantidad de texto que tiene, otra cosa interesante es que te enseña a jugar ajedrez paso por paso, también te enseña cómo realizar jugadas básicas como el enroque o jugadas como el mate del loco o el mate del pastor. Además puedes ver la repetición de partidas famosas como las de Lasker-Baver o Spassky-Tal (no, desafortunadamente no está la de Deep Blue).



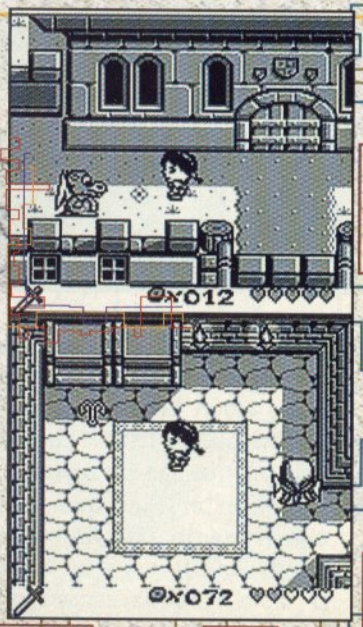
Indiscutiblemente este es uno de los mejores títulos de ajedrez que se han lanzado por todo lo que tiene incluído en sus opciones. Seguro presentará un gran reto a quienes son muy buenos en este juego y enseñarle más técnicas a alguien que apenas esté aprendiendo. Definitivamente lo peor es el arte de la caja y la presentación del juego... pero de ahí en fuera lo demás está muy bien.

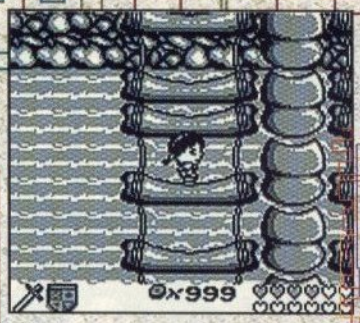
Para Game Boy tendremos, además de Roadsters '98, Baby Titus y Quest for Camelot. En el primero controlas a la mascota de Titus, que se llama Titus (¡Oooooh!), a lo largo de varios niveles del bosque con el objetivo de encontrar las llaves que te servirán para liberar a tus compañeros, es muy al estilo de esos clásicos juegos de 2D con plataformas que eran muy típicos hace varios años y que esta compañía todavía explotó en el SNES.

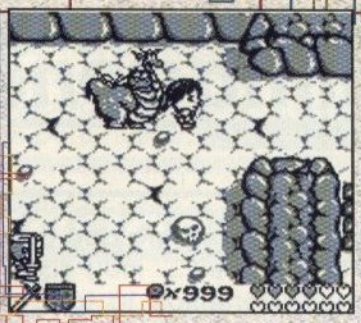
En Quest of Camelot la historia es la misma que en la película de animación de la Warner Bros. Aquí controlas a una mujer medieval llamada Kayley en una aventura para rescatar a su mamá llamada Juliana y vengar la muerte de su padre que fue asesinado.

Ayudado por Devon, Cornwall (el dragón de dos cabezas) y Garrett, tendrás que buscar pistas para obtener la espada Excalibur que fue robada.

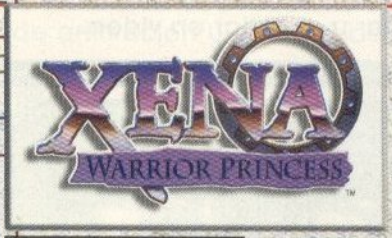
Este otro juego no es de acción de lado, sino de aventuras y de una vista por arriba de la acción como en el juego de Zelda para el GB o el SNES.





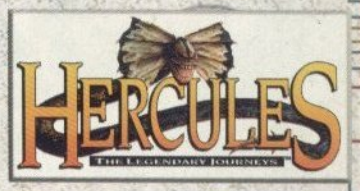



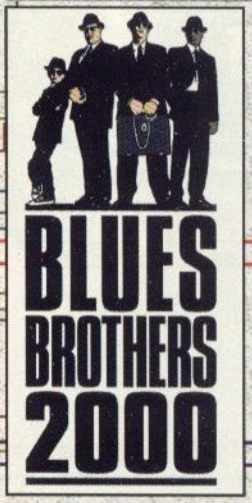

Obviamente y como en cualquier juego de aventuras, tu personaje debe investigar en todo el mundo que compone este juego y encontrar pistas e ítems que le ayuden a completar su misión, pero lo "innovador" del juego es la posibilidad de poder intercambiar los ítems que vayas encontrando con los de un compañero a través del cable Link del GB, más o menos al estilo de lo que puedes hacer en el juego de Pokémon de Nintendo. Esto sin duda es una buena idea de cómo emplear el concepto de intercambio.




Pero esa no es la única forma en la que esta compañía planea usar el concepto de intercambio, ya que mientras visitábamos su stand, nos platicaron que para el próximo año piensan lanzar para el N64 los juegos de "Hercules: The Legendary Journeys" y "Xena Warrior Princcess". Estos serán dos títulos de acción/aventura separados uno de otro, pero están planeando usar el Controller Pak para que intercambies ítems claves de un juego a otro.

A grandes rasgos, si juegas Hercules, lo podrás terminar pero no podrás descubrir todo lo que tiene el juego ni conocerlo al máximo si no compartes ítems con alguien que tenga el juego de Xena, quien seguramente también necesitará algunos de los ítems que tú tengas, pues de lo contrario correrá con la misma suerte. Estos son conceptos interesantes a los que habrá que darles seguimiento.



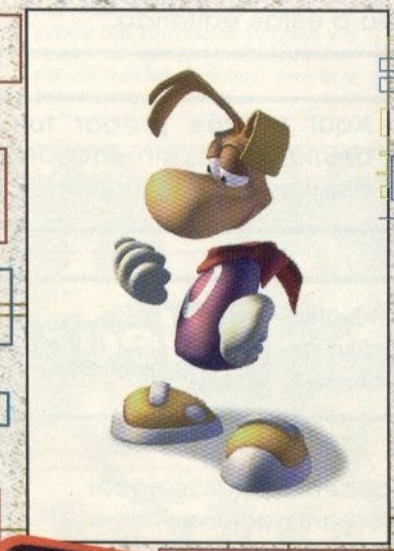



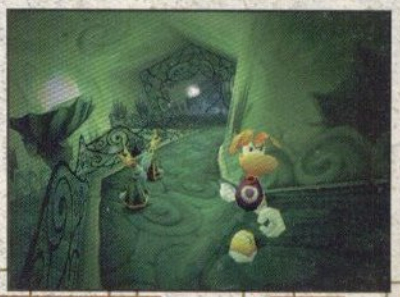

Otros de los juegos que Titus piensa lanzar el próximo año para el N64 y que en este momento están casi listos para su nueva división de PC son F 18 Super Hornet (juego de simulación de combate aéreo), Blues Brothers 2000 (un juego de ¿baile? Bueno, eso nos dijeron) y Space Girl (otro juego de simulación, pero en el espacio).

## Rayman 2

**Ubi Soft**

Si un personaje se podría considerar como la mascota de esta compañía, ese es Rayman. Al igual que muchos de los superhéroes de esta industria, Rayman ha decidido evolucionar de los gráficos en 2D a los de 3D en su más nueva aventura. A grandes rasgos, éste es un juego de aventuras como muchos que han aparecido para el N64, en el que te mueves en mundos "reales" de 3D; debes hablar con gente para obtener información, y buscar muchas cosas que se encuentran escondidas.







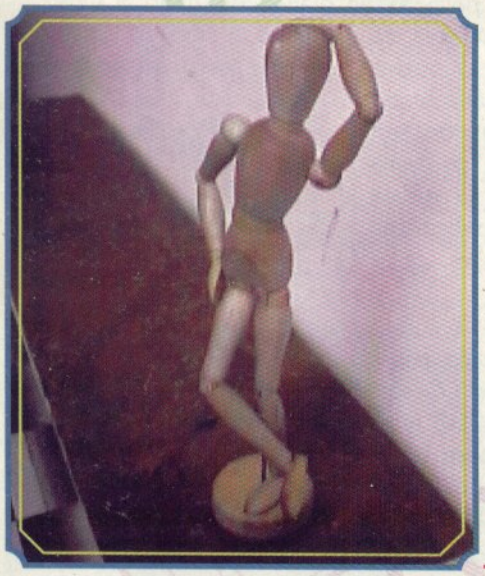
Continúa en la página 86

# tips de Animaciones

GAME BOY™ camera Nintendo

Te preguntarás ¿y para qué queremos las animaciones?... muy simple, de vez en cuando tenemos la idea de hacer una película y no tenemos para comprarnos una cámara de video o tu papá no te la presta con el pretexto de: "La vas a romper y ya sabes que es muy cara (siempre enfatizando el costo)". Con tu Game Boy Camera podrás evitar este pequeño inconveniente y si te gusta dibujar es algo muy útil. ¡Ah! no te preocupes por la duración de tu animación, con la ayuda de tu Super Game Boy lo podrás alargar y guardar en video.

Esto de hacer animaciones es realmente fácil, sólo debes tener paciencia y muchas ganas de hacerlo. Como sabes, todas las animaciones se forman con varias imágenes llamadas cuadros que al correrse en secuencia te dan movimiento.



La Game Boy Camera tiene varias opciones que te ayudarán a animar. En el directorio de Tools (herramientas), encontrarás Loop, Sort, Pack, Test, Clear. Te las explicaremos una por una, para que no tengas dudas y tengas una idea más clara de cómo pueden ayudarte en tu animación.

## Loop

(Repetición sucesiva de una secuencia). Con esta opción podrás hacer pequeños Loops dentro de la secuencia normal de la animación indicando el número de veces que quieres que se repita, esto sirve mucho sobre todo cuando vas a hacer una animación un poco más larga y con pocas fotos.

## Pack

(Paquete). Es para separar todos los espacios vacíos y quitarlos de tu animación. Muy bueno cuando tienes prisa o estás editando.

## Test

Aquí podrás probar tus animaciones, sin salir del directorio de animación.

## Sort

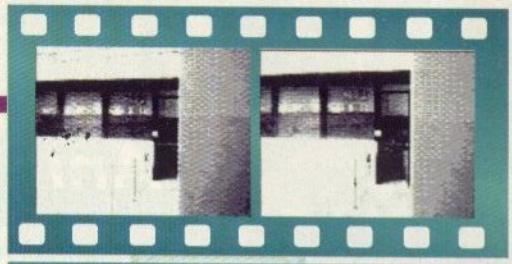
(Clasificar). Sirve para seleccionar todas las fotos del álbum A. Esto es para evitar la flojera de poner las fotos una por una. Tiene dos tipos el normal (que es en orden) o random (al azar).

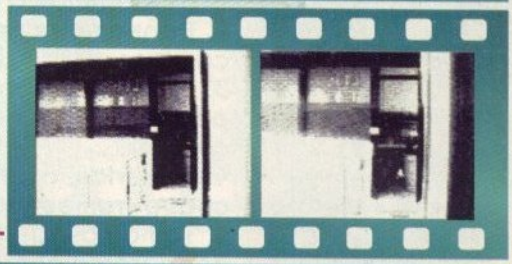
## Clear

(Limpiar). Es el botón de destrucción de animaciones.

Ya con este antecedente podrás hacer más rápido tus animaciones.

Para poder animar, debes planear el movimiento de tu animación, desde cómo se va a mover tu personaje u objeto, hasta el movimiento de la cámara conforme a tu animación.
Y te lo explicaremos exactamente igual que como lo planeamos nosotros para nuestras animaciones.

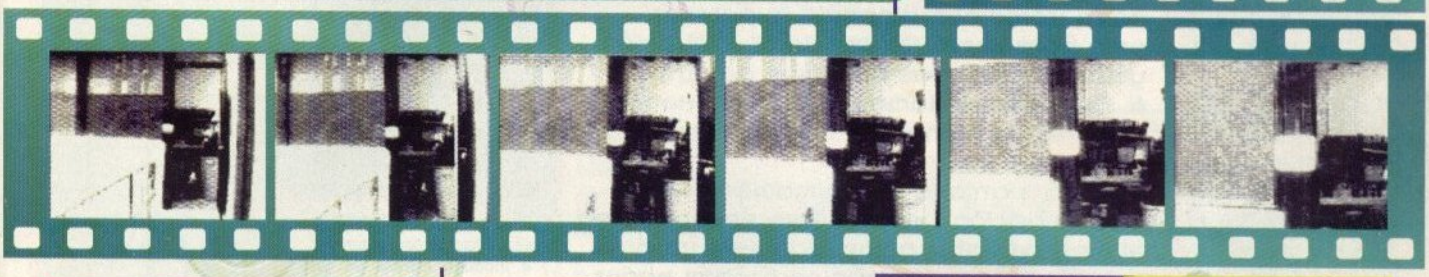




## Animación 1

Para que esta animación funcionara, tuvimos que caminar con nuestra cámara e ir apuntándola a un punto de referencia, se ve fácil.... ¡Lo es!

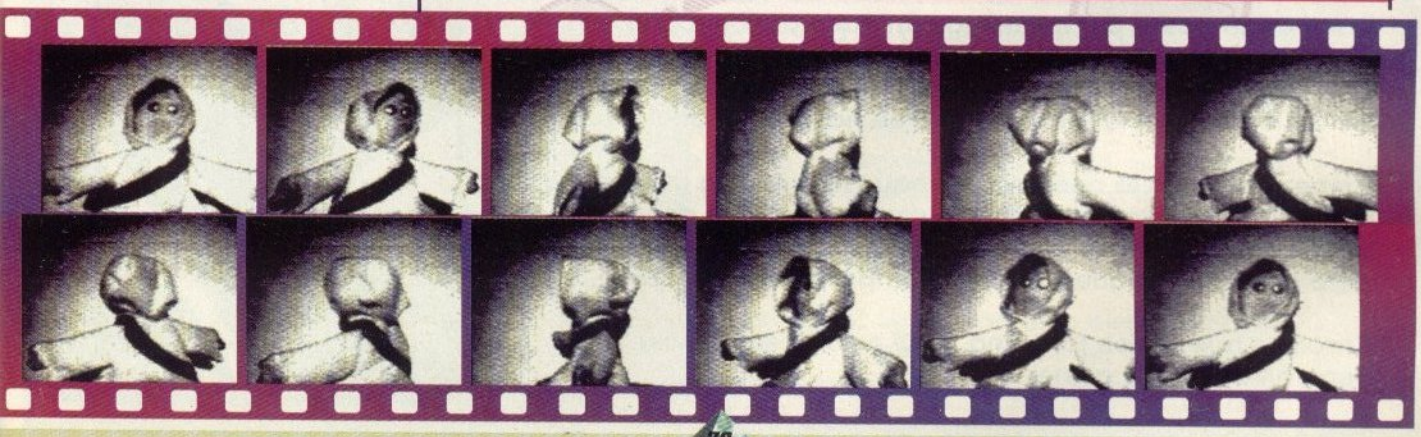
1. Pusimos el blanco al cual le apuntaremos nuestra cámara.
2. Hicimos nuestro soporte con una escoba.
3. Ya con esto, nos fuimos tomando fotos paso a paso.
4. Con toda la secuencia terminada, la armamos en el menú de animación y colocamos la velocidad.

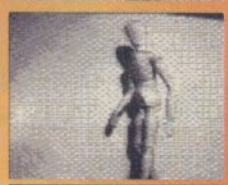


*Para que vean que no hacemos nuestras animaciones con aparatos inconseguibles, aquí tenemos nuestro Jawa y el aparato de rotación patentado por Tupper (en realidad un frutero), pero sirve para nuestros propósitos.)*

## Animación 2

1.- Elegimos a nuestro conejillo de indias, Un Jawa de peluche.
2.- Planeamos cuál sería nuestra animación y por decisión unánime (o como quien dice porque así se nos ocurrió) decidimos hacer rotar al Jawa.
3.- Pensamos que no era necesario mover la cámara para esta animación.
4.-Dividimos el movimiento del Jawa en 12 frames, estos frames forman una rotación completa.
5.-Tomamos las fotos cuadro por cuadro.
6.-Después de verificar unas cuantas veces nuestros frames, pasamos al menú de animación y armamos las fotos en una secuencia.
7.-Ya con una secuencia determinada especificamos la velocidad y taaaa ¡tan! Ya tenemos nuestra animación, algo simple, pero se ve bien. Ahora, esto te puede dar la pauta para realizar cosas más complejas.





# Animación 3

1. Ya elegimos a maderín.
2. Pensamos que lo ideal era hacerlo caminar utilizando la opción de Loop.
3. Para esta animación, al igual que la anterior, no es necesario mover la cámara.
4. Le dividimos sus movimientos en cuatro frames (cuadros).
5. Tomamos las fotos y verificamos cada frame con respecto al anterior, esto para ver la fluidez de la animación y si no queda, los tomamos de nuevo.
6. Después de tomar toda la secuencia, pasaremos al menú de animación para animarlo.
7. En la pantalla de animación utilizamos la opción Loop que se encuentra en el menú de animación; con este crearás sub-loops, con los cuales podrás hacer más larga tu animación.
8. Para hacer los sub-loops tendrás que tomar un movimiento el cual tenga un principio y final en el mismo punto y repetirlo el número de veces que quieras.
9. Después de verificarlo unas cuantas veces, tendrás tu animación.

*Para nuestra segunda secuencia, te presentamos a maderín estrella de esta animación.*

# Animación 4

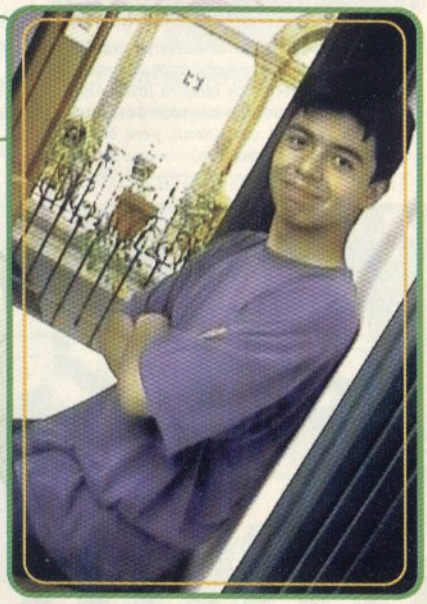
*Daniel se propuso como voluntario para nuestra tercera animación, pero a diferencia de la anterior, ahora hicimos sufrir a nuestra víctima... perdón voluntario, con una sección de puras poses.*

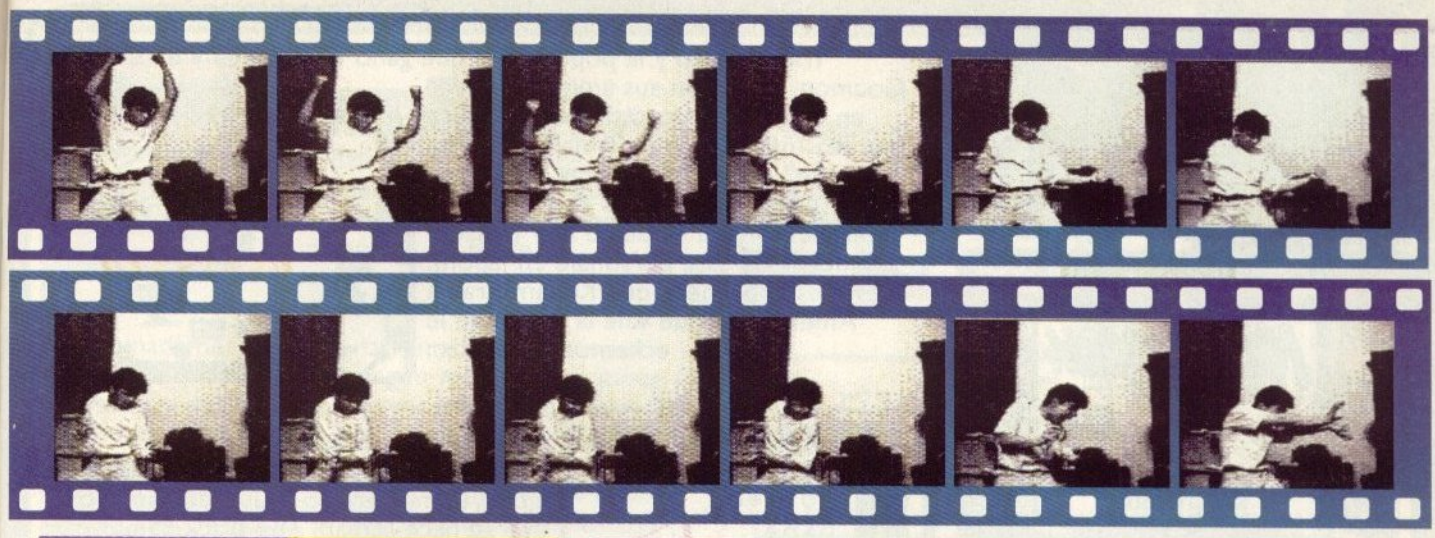
La única diferencia con las anteriores es que la persona que posa debe posar por momentos un poco prolongados.

Con nuestro conejillo de indias dispuesto a posar, nos pusimos de acuerdo en el movimiento que se haría: Un Haduken.

Empezamos con la pose de arranque tipo Akuma y después de unas cuantas fotos y veinte minutos sin moverse del mismo lugar, vimos la necesidad de hacer el movimiento de corrido, pero con unos pequeños intervalos para tomar las fotos.

Creemos que sí nos funcionó, aquí está la secuencia, esperamos que te guste.



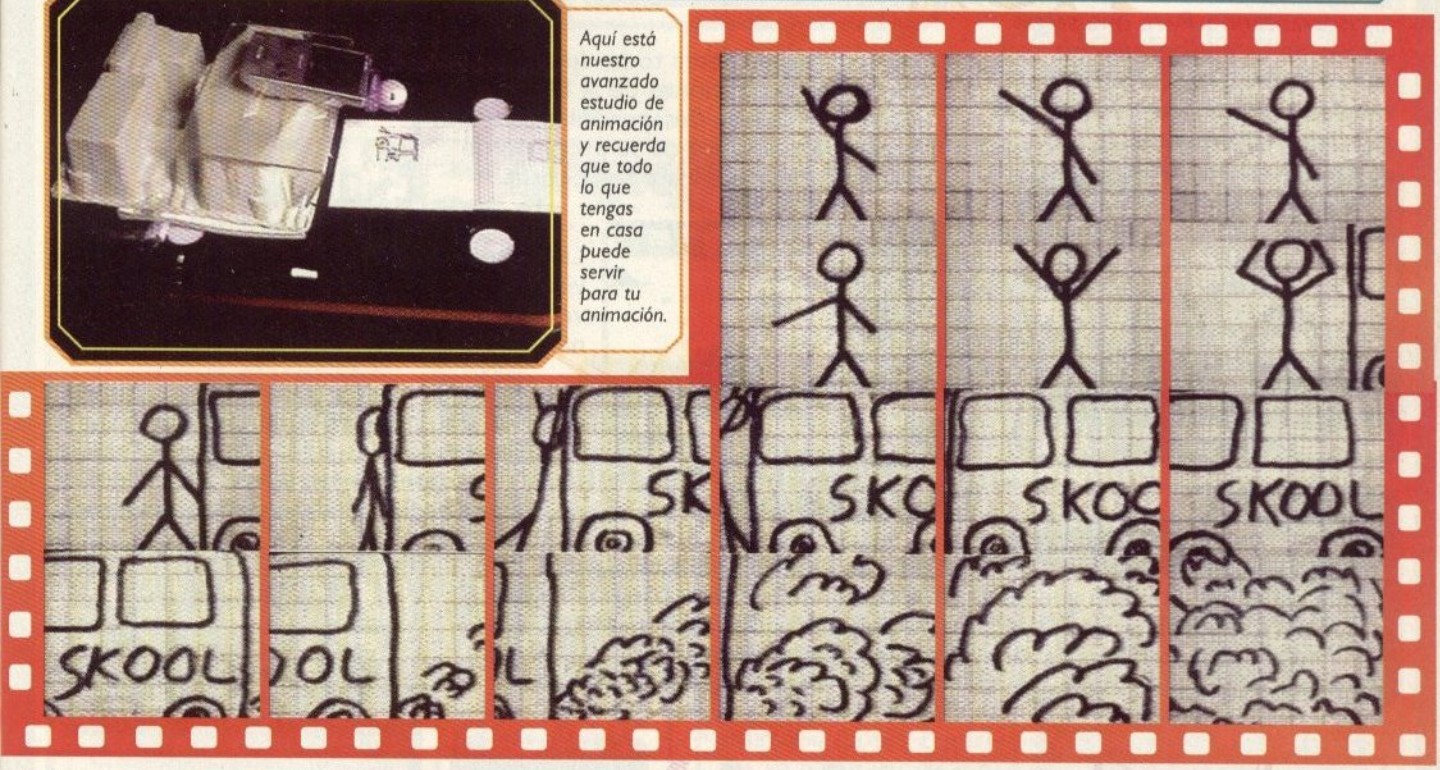


# Animación 5

Creo que todo mundo esperaba animaciones dibujadas como las hacen en la TV, pues disculpa por la tardanza, aquí están.



*Aquí está nuestro avanzado estudio de animación y recuerda que todo lo que tengas en casa puede servir para tu animación.*



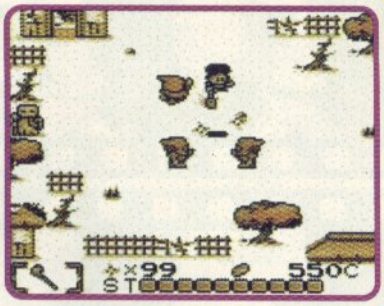

Lo primero que hicimos fue dibujar nuestra secuencia en papel, literalmente a la antigua. Ya con la secuencia hecha, creamos nuestro estudio de animación y tomamos foto por foto de ésta, creemos que de todas las animaciones que hicimos esta es la más fácil pero en la que más te vas a tardar.

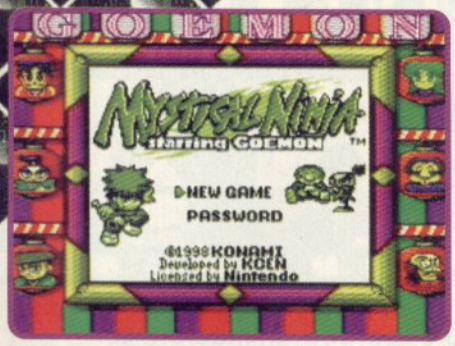
Se nos olvidaba la explicación de cómo haces la secuencia en papel, para esto te recomendamos que utilices un block cuadriculado, para que te sea más fácil tener continuidad. Respecto a la alineación de los cuadros, te sugerimos verificarlos al mismo tiempo que los vas dibujando.

Te recomendamos guardar las animaciones en video. De hecho esto sirve para hacer animaciones un poco más complejas, editando así varios segmentos de animaciones y hacerlas más largas. Como siempre, todo es cuestión de creatividad para trabajar.

# a fondo

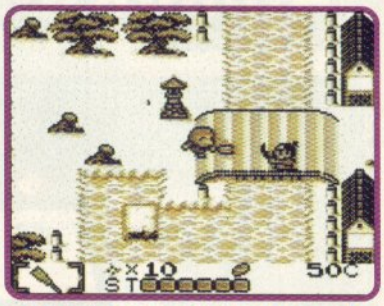
Tras el éxito y la popularidad que ganó en el SNES y en el N64, Goemon, junto con sus amigos, aparece en el formato portátil, demostrando una vez más que no lo llaman "El héroe valiente" nada más por que sí. Aunque este título no es el primero de Goemon para el Game Boy (existen dos juegos de este personaje en Japón), éste es el primero que Konami trae a América, así que vale la pena que le echemos un vistazo.

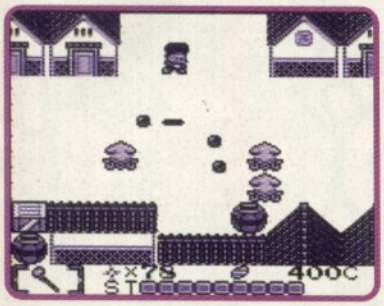


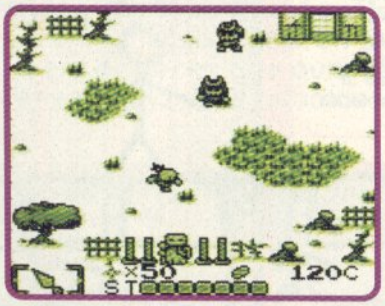




Esta aventura es muy interesante y está llena de peligrosos enemigos que tratarán de impedir que sigas avanzando. Para que salgas airoso de tu misión, cuentas con varios ítems que te ayudarán mucho, aunque algunos son algo difíciles de conseguir.

La historia es la siguiente: Durante el período Edo del antiguo Japón, un misterioso grupo de bandidos que se hace llamar "The Black Ship Gang", aparece en el Greater Edo Harbor abordo de un barco negro y comienza a cometer todo tipo de fechorías. Las acciones de la Black Ship Gang no pasaron desapercibidas, así que Goemon y sus amigos se propusieron detener a esta banda a toda costa.




La perspectiva del juego es "Top View" o vista desde arriba; esto es bueno porque así ves todo lo que acontece a tu alrededor sin ningún problema.

En este título sólo puedes controlar a tres personajes, pero además de estos, aparecen otros que también son importantes en el desarrollo del juego:

## Goemon

Goemon es el héroe de esta historia. El es un guerrero que nació para pelear y su arma especial "The First Pipe", te ayudará para que salgas victorioso en todas las batallas. Goemon es el personaje más balanceado, pues tiene buena velocidad y buena capacidad de salto.

## Sasuke

El ninja robot, Sasuke, es casi tan poderoso como Goemon y su arma especial es "The Legendary Kunai", si lo que necesitas es rapidez y grandes saltos Sasuke no te defraudará, ya que es el más veloz de los tres.

## Ebismaru

Este personaje es glotón y le gusta hacer de la vida un placer; no es un buen guerrero, pero está dispuesto a ayudar a sus amigos a cumplir su misión. Su arma secreta es "The Fan of Heaven". La característica de Ebismaru es que, aunque no es muy rápido y sus saltos son cortos, te ayudará a llegar a las plataformas con mayor precisión.

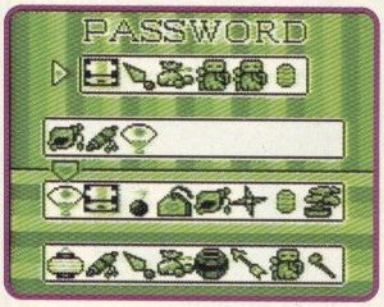
## Yae

Es la única mujer en el grupo de Goemon. Yae es una ninja y por ahí dicen que es la guerrera más mortal de todo el Edo. Este personaje no lo puedes seleccionar, pero es clave en la aventura de nuestros héroes.

## Baron Skull

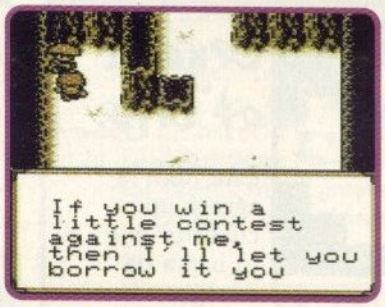
El es el líder de la Black Ship Gang y su objetivo es conquistar el mundo. Nadie ha visto su rostro y su verdadera forma aún es un misterio.

Afortunadamente a los programadores de Konami se les ocurrió no incluir ningún menú de opciones y gracias a eso nos ahorraremos esa explicación. Sin embargo, cuenta con la opción de password, el cual te darán cada que termines una escena. Esta opción es muy útil, pues el password, además de permitirte continuar tu juego en otro momento, te guarda todos los ítems que hayas encontrado.




## Monjiro

Monjiro es un sabio que ayuda a Goemon y a sus amigos dándoles ítems y pistas, aunque para conseguir algo de él, deberás ganarle en sus juegos.

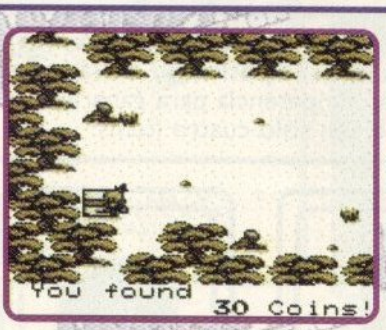


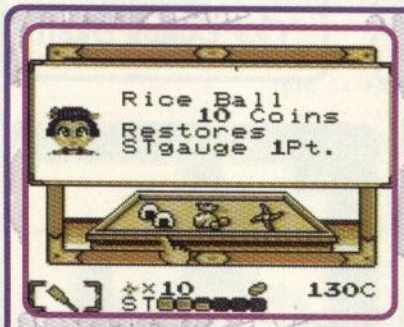
Ahora veamos cómo se desarrolla el juego en sí. Durante el juego, como ya lo mencionamos antes, te encuentras con muchos ítems; en realidad existen tres grupos de ítems:

En el primer grupo, se encuentran los ítems que puedes usar limitadamente, como:

## Gold Coin:

Estas son monedas que tendrás que acumular para comprar Shurikenes o Rice Balls, que sirven para llenarte de energía o pagar tu estancia en hoteles, en donde te llenan de energía cada vez que entras a ellos.



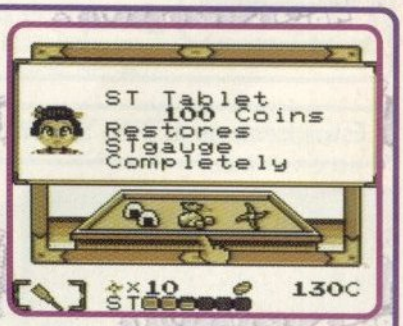


## Rice Ball:

Rellena un cuadrito de tu barra de energía y te permite durar más tiempo en combate.

## ST Tablet:

Te llena de energía en un dos por tres, es un poco más cara que las Rice Balls, pero te conviene cuando la mayoría de tus cuadritos ya están vacíos y tu barra de energía tiene el tamaño más grande.

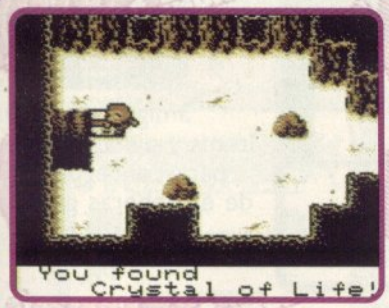



Este ítem únicamente lo encuentras en las tiendas.

## Shuriken:

Estas armas son las clásicas estrellas ninja con las que puedes atacar a tus enemigos a distancia, sin embargo se irán gastando y cuando se te acaben tendrás que comprarlas en tiendas o buscarlas en los cofres.
Para usar las Shurikenes en lugar de tu arma principal, sólo tienes que apretar Select.
Estos ítems los encuentras en tiendas y en algunos cofres.

El segundo grupo de ítems se caracteriza por su permanencia, pues una vez que los tomas, los llevas contigo durante todo el juego y no hay forma de que se gasten:




## Crystal of Life:

Este ítem le agrega un cuadrito extra a tu barra de energía.

## The First Pipe:

Esta es la súper arma de Goemon; sólo él puede usarla y con ella sus ataques serán más poderosos.

## The Fan of Heaven:

Esta arma le corresponde a Ebismaru, sólo él podrá usarla.

## The Legendary Kunai:

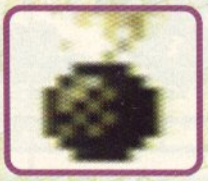
Esta es el arma de Sasuke, al igual que Goemon y Ebismaru sólo podrá ser usada por él desde el momento que la tome hasta finalizar el juego.

Todos estos ítems los encontrarás en los cofres que encuentras en tu camino.

Dentro del último grupo de ítems se encuentran los que necesitas para avanzar a los niveles superiores; es necesario que los encuentres porque sin ellos harás imposible tu entrada. La forma de encontrarlos varía, pues a veces tendrás que participar en alguna competencia para ganarlos y a veces sólo te los regalarán. En realidad son sólo cuatro ítems:

## The Sing of the Black Ship Gang

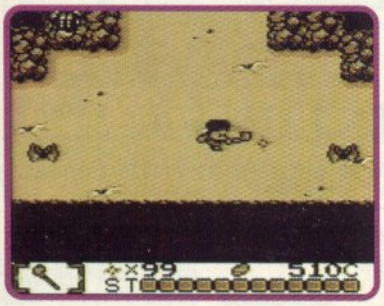
## Bambo



## Bomb

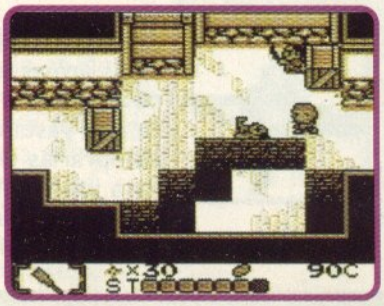
## The Conch Shell

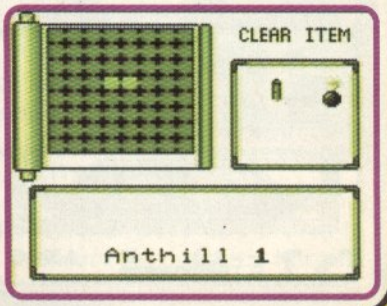
Estos ítems se activan automáticamente cuando estás en el lugar correcto.

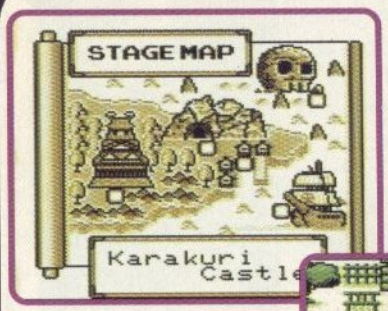



Cuando los personajes tienen la barra de energía llena, podrán lanzar Shurikenes ilimitadamente, pero en el momento en que te toca un enemigo, este poder desaparecerá y tendrás que utilizar las Shurikenes convencionales para atacar a distancia.

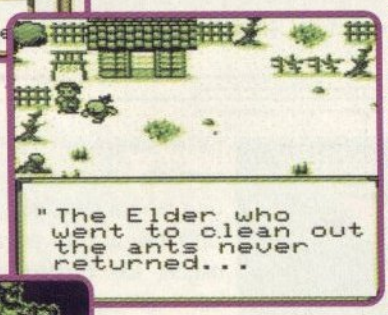
En realidad todas las escenas son grandes laberintos y en ocasiones encontrarás caminos que no te llevan a ningún lado o que sólo sirven para encontrar muchos enemigos y pocos ítems, pero por suerte, al poner pausa aparece un mapa del lugar donde te encuentras y ahí puedes ver tu localización y los cuartos donde ya has estado. Además puedes ver la cantidad de ítems del último grupo que tienes.

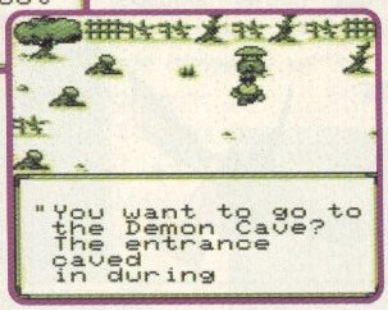




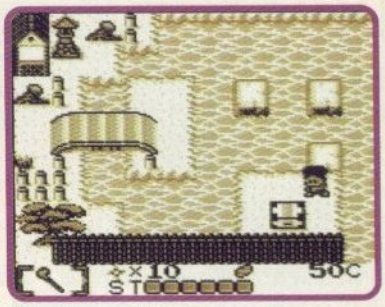


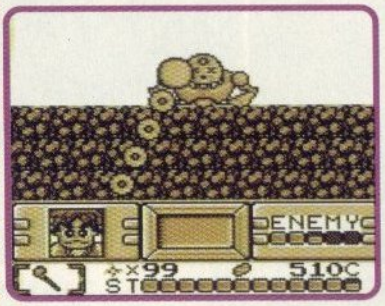

Son varios los capítulos (escenas) que tendrás que pasar. Debes hablar con la gente que está en los pueblos para obtener pistas y saber qué debes hacer en cada uno. Es importante saber que sólo podrás usar un personaje por escena, por ejemplo si usas a Goemon para el primer capítulo no podrás volverlo a usar, así es que es bueno que cheques las habilidades que te dimos de cada personaje para que elijas al que más te convenga dependiendo de las características de la escena.



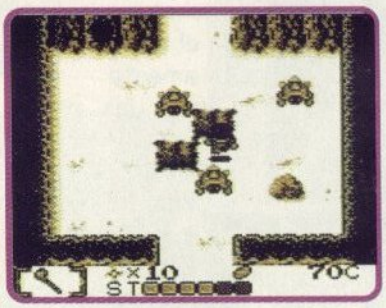


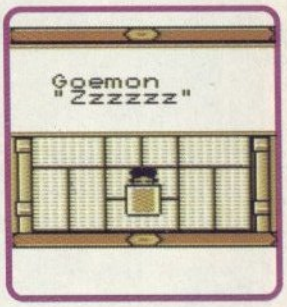

Te adelantaremos algo del juego; cuando terminas el capítulo de Karakuri Castle, Yae será raptada por el Baron Skull, aparentemente sólo por el puro placer de hacerlo (pero en realidad tiene unos planes más "siniestros") y a partir de ese momento tu misión será doblemente difícil.



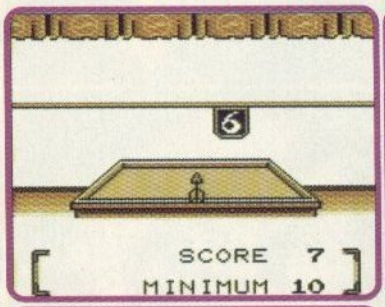



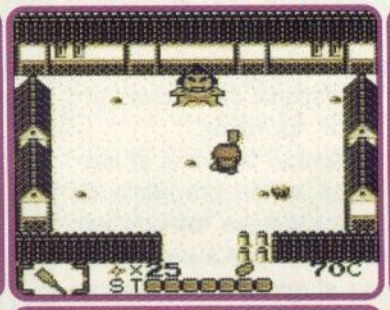

Y si te preguntabas si el famosísimo robot "Impact" aparecía en este juego, te podemos decir que así es, pero no te diremos cuando (je, je, je), eso es algo que tendrás que descubrir tú mismo.

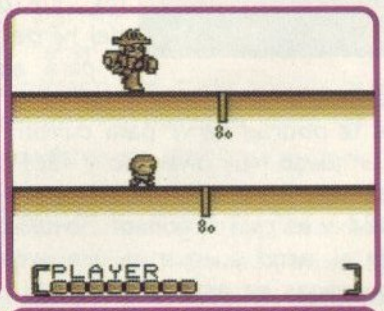


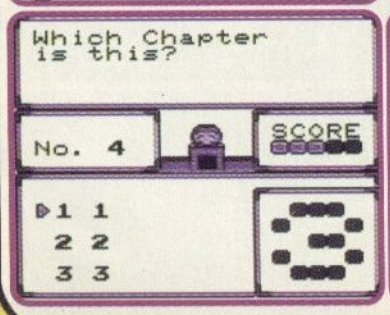



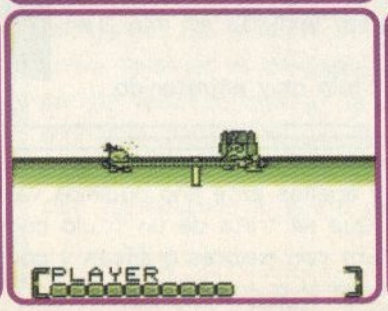

Los gráficos de este título no son tan impactantes como otros juegos para este sistema, pero son buenos y realmente cumplen con su objetivo. En cuanto al sonido, la música de fondo es buena pues ambienta adecuadamente cada escena. Si te encariñaste con Goemon en los títulos de los sistemas grandes, te recomendamos mucho este título pues, aunque es muy fácil de jugar y terminar, conserva todo ese "feeling" que caracteriza a los juegos de Konami, en este caso: "Mystical Ninja".

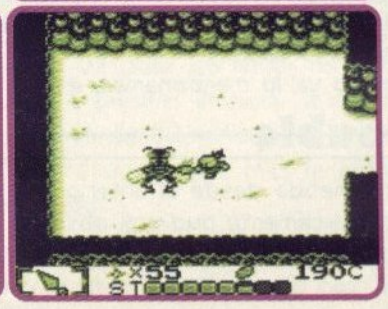


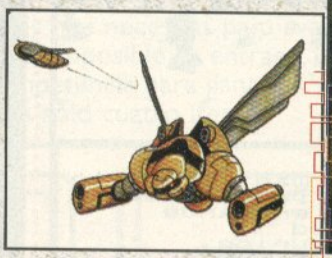

Este juego está lleno de variedad, pues ningún capítulo se resuelve de la misma forma, por ejemplo, habrá ocasiones en las que enfrentes a subjefes y los elimines con tus armas y al jefe de la escena le debas ganar en alguna competencia o resolviendo algún acertijo o memorama.

Viene de la página 77

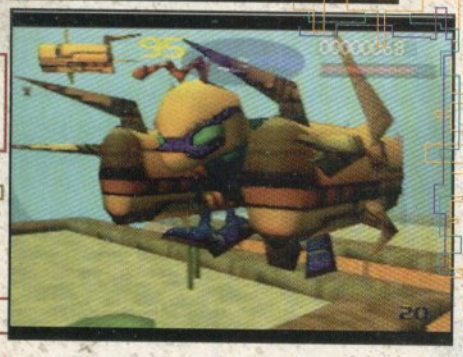
Sin embargo, cada juego que se agregue a un género debe tener algo que lo haga sobresalir de los demás y lo que los programadores de Ubi Soft están tratando de lograr con este título, son los mejores gráficos que se han hecho hasta el momento para el N64.
En el evento sólo estaba mostrándose la versión de PC y se veía bastante bien, pero habrá que esperar a que logren lo mismo en su adaptación para N64.

## Buck Bumble

Este juego de Ubi promete ser muy divertido, y es que aquí, tomas el rol de una abeja que está equipada con todo tipo de armas para atacar a sus enemigos, los cuales tienen la cualidad de ser también insectos. Para tener una mejor idea de lo que es este juego, hagamos de cuenta que estás manejando un avión que debe cumplir con algunas misiones que le son encargadas. No siempre hay que eliminar a los enemigos para cumplir tu objetivo, en muchas ocasiones hay que activar algunos switches y cosas por el estilo.



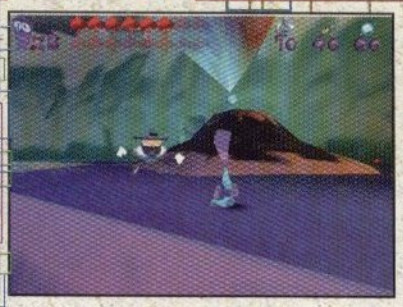
Obviamente al principio, las misiones serán bastante sencillas, pero conforme avances, éstas se van complicando de fea forma, así que es muy importante que aprendas a usar muy bien las armas y movimientos que tiene el personaje principal.



Los escenarios son patios y exteriores, que obviamente por el tamaño del héroe, lucen muy amplios para él y para agregarle algo de reto, los programadores decidieron regar a lo largo de estos escenarios muchas armas e ítems que te podrán servir para cumplir mejor tu misión.
Aunque este es un juego muy divertido y fácil de manejar, tenemos el mismo problema que con otras compañías que apenas están programando juegos para el N64 y es que Argonaut Software, quienes son los que están desarrollando el juego, aunque es una excelente compañía programadora, este título apenas se está entendiendo con el sistema, por lo que veremos algunos de los ingredientes básicos como: Texturas no muy bien aplicadas y neblina a lo lejos.
Sin embargo, y como ya lo mencionamos, es un título muy entretenido.

## Tonic Trouble

Este juego fue prometido desde el anterior E3 y apenas este año pudimos ver un avance de él. Básicamente pudimos observar que se trata de un título con una mecánica muy parecida a Super Mario 64, pero con mejores gráficas y con un héroe muy extraño que no tiene unida la cabeza al cuerpo.

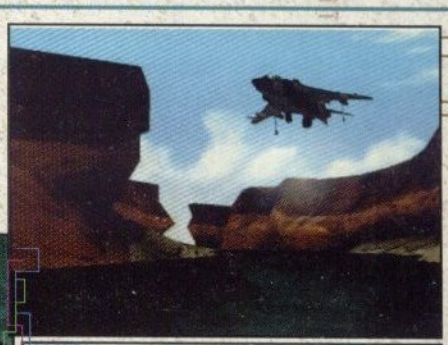


En este momento, realmente es muy difícil dar una opinión de este juego por lo poco que tenía de desarrollo, pero lo que si es muy importante es que logren algo bueno, pues en este género existe una competencia muy fuerte, sobre todo por los juegos de Nintendo.

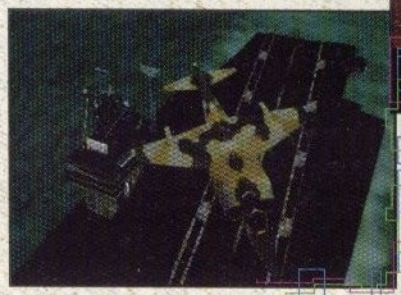
## Video System

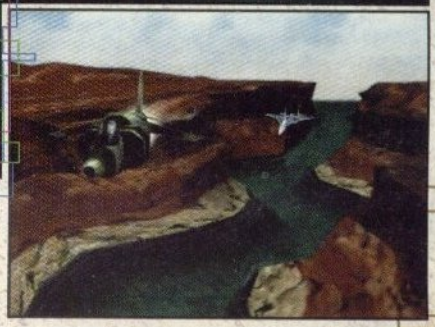
La compañia Mc O'River ha decidido adoptar el mismo nombre que su matriz en Japón y entrar con mucha fuerza a este mercado, presentando dos excelentes títulos para el N64.
Uno de ellos es F-1 World Grand Prix del cual hablamos en nuestro reporte del número anterior y que será comercializado por Nintendo; sin embargo, el otro no deja de ser excelente, también.

## Harrier: Strike Force



Primero que nada, el nombre de este juego es probable que cambie, pues aún no se ha decidido y por ahí existía otro que era Harrier 2000.
Es un juego de simulación donde controlas a un HarrierAV-8B cuya característica principal es que puede despegar verticalmente.
Más que un sofisticado juego de aviones, este título trae consigo misiones en donde tienes que combatir al terrorismo internacional pues sus tentáculos han alcanzado límites insospechados.





Se supone que un sindicato ilegal de generales, mercenarios y militares que se mueven fuera de la ley, han invadido un pequeño grupo de islas tomando como rehenes a todos los habitantes con el fin de poner en movimiento una conspiración mortal. Utilizando sus contactos internacionales con otros oficiales militares corruptos, esta organización que se hace llamar a sí misma la "Hermandad", ha logrado tener en su poder un increíble arsenal formado por todo tipo de armas que planean exportar a los mejores compradores del mercado, entre los que se encuentran terroristas iraquíes y vendedores de droga de sudamérica.

Como es de esperarse, tiene que haber una respuesta por parte de las autoridades pero un ataque masivo causaría enormes muertes, así que se ha decidido enviar a un sólo avión para que haga el trabajo sucio. Este juego traerá varias tipos de vista entre los que están la vista desde la cabina y por detrás del avión. Al principio es un poco complicado maniobrar el avión, sobre todo en el despegue, pero después de haber estrellado el avión un par de veces le agarras la onda y puedes empezar a maniobrar sin ningún problema. Se espera que tenga más de 50 misiones y se pondrán dos estilos de juego en donde se tendrá que aplicar más la estrategia o la acción, de acuerdo al gusto del jugador.

Como todos los juegos de esta compañía, este título está siendo desarrollado por Paradigm, pero nos comentaron que a diferencia de Aero Fighters Assault, en este juego están planeando hacer los controles mucho más dinámicos y fáciles de entender, porque el mercado de las consolas prefiere este tipo de juegos y no los de simulación (aunque sabemos que hay jugadores a los que también les encantan los simuladores). Paradigm tomando en cuenta lo anterior, ha mejorado de manera notable su programación para el N64 y hay que ver como ejemplo el título de F-1 World Gran Prix, para darse cuenta de eso. Este juego saldrá a principios del próximo año.

## Golden Nugget

Virgin

Virgin al principio anunció que trabajaría en juego de aventuras para el N64, pero cambió un poco de parecer y tras cancelar su anterior proyecto, ahora está trabajando en un juego de simulación de casino de nombre Golden Nugget. A grandes rasgos, en este juego podrás imaginar que estás en uno de esos lujosos hoteles de Las Vegas y apostar (lo que no tienes) en alguno de los tantos juegos que están aquí representados, como Ruleta, Póker, Baccarat, Black Jack, etc.

La cuestión es que podrás estar rondando por el Lobby de un Hotel de Las Vegas viendo dónde hacer tu mejor apuesta.

Este juego puede ser jugado hasta por 4 personas de forma simultánea y todo lo que está pasando en las mesas en las que juegas será narrado por el que las atiende.

Aunque por el estilo y naturaleza del juego, es algo sencillo en lo que a gráficas se refiere, los efectos en 3D quedaron bien. Definitivamente este no es un juego para jugadores pequeños, sino para los mayores.

¿Extenso? Pues sí, particularmente este reporte fue muchísimo más extenso que los de años anteriores, ya que ahora los licenciatarios han anunciado más títulos para el N64 y muchos otros que tenía tiempo que no producían, ahora lo están haciendo.

Definitivamente este será un excelente año para nosotros los videojugadores, no sólo por lo que se mostró, sino por todo lo que viene en camino, esperamos no tener que repetir algún título de los que aquí te presentamos en próximos reportes y que realmente salgan según las fechas programadas. Ahora habrá que esperar lo que resta del año hasta el siguiente E3... o el Space World para ver cómo van los juegos en desarrollo, los que están terminados y las nuevas sorpresas.

Por cierto, el E3 regresa a la ciudad de Los Angeles para el próximo año. Realmente es muy extraño el por qué se tomó esta decisión, pero así son las cosas. ¡Nos vemos el próximo año en LA!

Será todo un espectáculo encontrar las ocho botellas de Salsita Maggi.

Maggi®

# ¡ALÓCATE!

Esta es sólo una muestra de lo que la Línea Ondas BIC te puede dar

ONDAS

BIC®

no sabe fallar